

電玩找樂子
GOGO有一套！純正本土風味．絕不摻水加料．實在獨家精釀．點子創新．編輯用心．TOP.1
爆發電玩資訊徹底革命．全國唯一全方位實用電玩生活情報誌
YA! T.V.GAME FASHION!
GOAL GOAL
電玩
1997.2.20
創刊號
每月20日燒辣出場
定價NT160元
絕對亂光！
●臭屁總動員
1998電玩大歪相完全預測
絕對好料！大現形！
●騷包總動員
N64
記憶卡使用說明
&
64DD
系統大圖鑑
●蒐密總動員
絕對正點，獨家密籍
日本遊戲學校完全攻略介紹
●怪怪總動員
PS奇怪大問答
絕對實用！有問有答！
超受矚目新軟體特區
SS--空戰神兵．首都高賽車．房車大賽．太平洋風暴2．櫻花寶石
PS--妖刀傳．太空戰士外傳．攻殼機動隊．虹色青春．空戰奇兵2
N-64--耀西大冒險．機器人鬥魂．音速戰機等44款………
●發售軟體精選
SS——14款
PS——16款
N64——1款
SFC——1款
NG——1款
影響過關的密碼？
PSFFVII最後金手指密碼200收錄

太空戰士 VII
音樂CD 狂賣中
預購從速 數量有限


普通版


限定版

夢幻之星遊樂器專賣店

本店專售純愛手札系列,VR快打系列,太空戰士系列..... 等等。各式各樣的電玩精品應有盡有,外縣市欲購買者可電洽或利用劃撥帳號訂購,請消費者多加利用。
本店擁有最新各式電玩軟硬體及週邊配備現貨供應。















太空戰士VII 人物玩偶 熱賣中

營業時間
星期一 16:00-22:00
星期二－星期六 11:00-22:00
星期例假日 10:00-20:00
營業時間以外有事請先撥電話！

TEL:(04)261-0782 FAX:(04)262-6903
地址:台中市南區復興路2段188號1樓
劃撥帳號:21295037

日本進口電視遊樂器代理銷售



金飛象有限公司

台北市建國北路二段111號9樓

專營日本原裝軟硬體及週邊批發
TEL:(02)505-5090
FAX:(02)507-0288

SEGA HSS-0154


對戰雙搖桿

HORI SLPH-00028

RPG專業手把

ASCII SLPH-00027


RPG專業手把

SONY XB-CPJ200

60-120吋液晶投影機

SONY Glasstron PLM-50


SONY 液晶頭盔

TAKARA HMD DYNOVISOR


3D立體頭盔

QM-SS01 SATURN STICK

適用於 SEGA SATURN 主機
排線長度高達1.5米
依照人體工學所設計
有六個按鈕可自行獨立設定連續發射
可自由設定慢動作
八方向移動
連發速度,每秒可高達30下





QM-PS01 PLAY STICK

適用於 PLAY STATION 主機
排線長度高達1.5米
依照人體工學所設計
有四個按鈕可自行獨立設定連續發射
可自由設定慢動作
八方向移動
連發速度,每秒可高達30下

52合一超級迷你電動益智遊戲機

風靡全日本上班族及青少年,上市初期一週狂賣五十萬個,如今以悄悄再台上市,各電玩小賣店及便利超商狂銷熱賣中。

內容包括:星際大戰,賽車,賽船,神龍寶珠,電動方塊.....等52種遊戲。

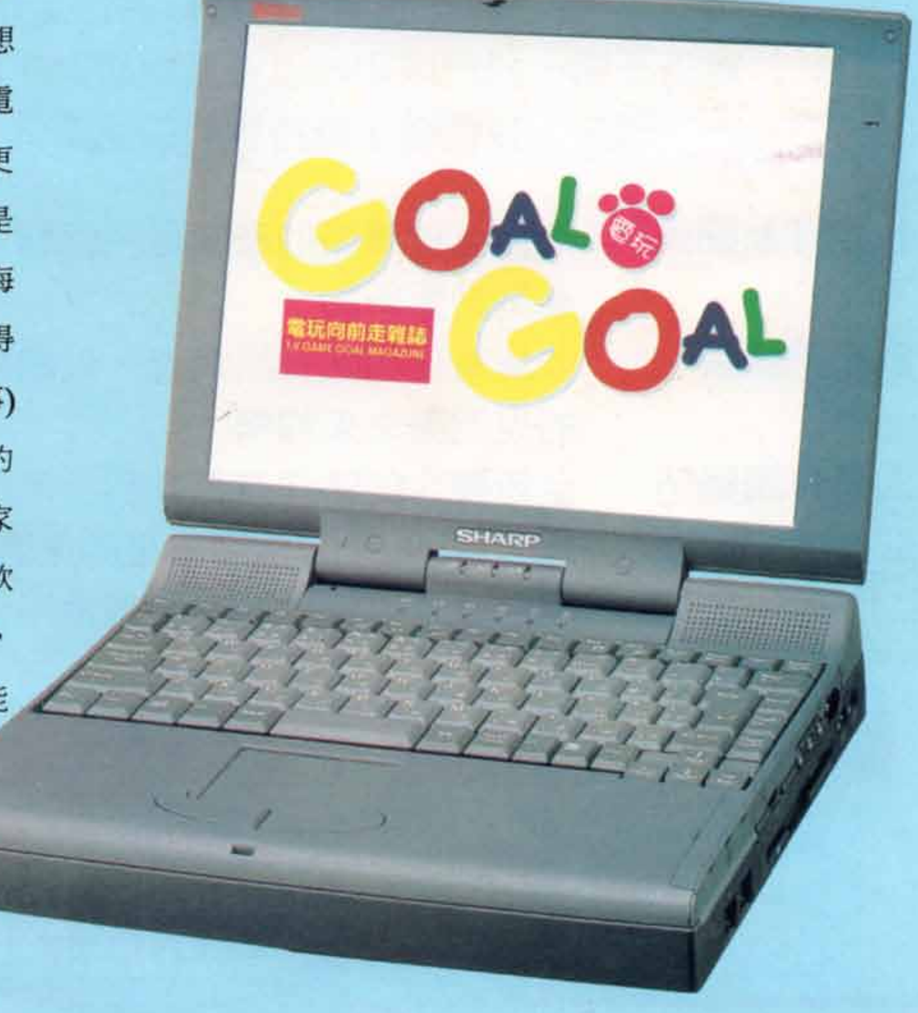


全省電視遊樂器專賣店及各大百貨公司均售、歡迎洽詢 **傑新達有限公司** 台北縣淡水鎮中正東路二段69-4號5樓
TEL:(02)808-3868 FAX:(02)808-1305

WINDOWS可以從CHICAGO測試版變成95正式版

電玩GOGO創刊正式版就叫電玩GOAL！GOAL！

相信許多讀者看到這篇特別聲明之後，一定又會滿腦袋冒著許多超級大問號。爲什麼?電玩GOGO 要換名了?爲什麼又多了一本莫名其妙的刊物?到底這些編輯寶貝又在搞些啥飛機?冤枉!抱歉!失禮啦!絕對不是我們吃飽太閒拿自己的MARK改來改去開玩笑，事實上實在是因爲電玩GOGO實在是太暢銷太轟動了(絕對不是自己吹牛皮、大唬爛，鐵證如山歡迎前往各專賣店查證，魅力絕非是把海報加大就能學得來的唷!)導致許多業者、讀者以及玩家都疑惑的認爲：電玩 GOGO 是不是 XXTV的關係企業呀？似乎有雷同和抄襲的嫌疑唷？不可以！不可以！電玩 GOGO 最愛面子也最愛裡子，怎麼可以犯下這個疏忽?不僅有辱自己形象，更有幫別人打廣告的嫌疑呢!(就連出門想亮張名片臭屁都被人以帶著驚訝的語氣質疑：你在 XXTV高就呀!真是晴天霹靂、五臟俱裂、鼻血狂噴.....)因此編輯部核心小組漏夜動員雙眼翻白想破頭，終於想到一個不失原味，又能帶有絕妙創意的新詞，那就是"電玩 GOAL!GOAL!"念起來既順口，寫起來也順手，同時更能帶出 GOGO的押韻諧音，酷吧?請掌聲鼓勵鼓勵!只是礙於小本經營、勢單力薄，我們沒辦法再印張大大的海報把我們的這件糗事給公諸天下電玩鄉親們知曉，(省得還有人會把這張海報拿來擦屁股，大砲輝最愛幹這檔事)，不過當初WIN95在上市前不也一直被業界稱爲所謂的CHICAGO測試版，直到正式版上市後才改稱爲今日大家熟知的名字?(公益廣告篇WINDOWS95係爲美國微軟MICROSOFT公司註冊商標，版權所有、"進補"必究)，雖然電玩GOGO沒這麼偉大，但是總是希望各位讀者能夠體諒一下、包涵一下，GO雖然變成GOAL，但是內容和誠意外加貞操絕對不變!(我變!我變!我變變!念起來都還是一樣)，GOAL是啥意思?玩過、聽過、看過足球吧？射門得分那一剎那就是GOAL，當作得分以及目標來解釋也都通，更可以引申爲究極終點，代表著電玩GOAL! GOAL! 堪稱爲本土電玩史上最登峰造極的刊物(再重申一次不唬爛原則，最起碼本刊編輯臉皮都很薄，絕不敢自封爲本年度最暢銷雜誌，省得風大閃了舌頭)，當然，把這本書唸成電玩GOGO、電玩勾勾、電玩酷酷或是電玩向前走雜誌都隨您高興，只是不要一時眼花唸錯、看錯或買錯(我們不叫做月訊或是越遜)，電玩GOAL! GOAL!純本土精煉、提神醒腦、尊重民意、老少咸宜、自有一套，歡迎所有讀者耐心挑選、細心比較!OK!?



不得不說 特別聲明

3月5日·全新改版







從三月份開始，電玩族將以全新的風貌與大家見面！
過去三期，我們成功地以遊戲評析為主的形態，獲得廣大讀者的支持
現在，我們除了維持評析的品質外，更全面擴充新的單元：

1.全球新聞網　來自全球最新的產業資訊情報，以正確專業的解說，提供您最完整的產業動態新聞

2.趨勢論談　收集電玩相關資訊消息，以國內電玩環境，探討硬、軟體及週邊產品的現況與未來趨勢

3.新作廣播站　全新整合的新作遊戲介紹，包括許多尚未在日本發售的美版新遊戲！

4.金手指家族　絕非自InterNet整理出來的未測試密碼！除此之外，還要告訴您在使用密碼時，應該注意的現象

還有更多的新單元陸續登場，絕對不要錯過了喔！

電玩族雜誌社



電玩雜誌的革命號角正式響起！

Let! GOAL!

年節氣氛還是持續不斷，在這個歡樂日子裡，天氣除了有點冷之外，最討厭的就是四處都在下雨。爲了不讓心情給淋濕，果然沒有什麼理由值得您我在街頭閒晃，那麼就待在家裡、窩在房裡，痛痛快快的大打一場電玩吧！

春節長假裡，所有的電玩遊戲都是最美妙的感受，她將是繼承洛特傳說的「勇者鬥惡龍」，也會是奇天幻想、天馬行空的天外魔境冒險，她更是勇闖黑社會、喋血街頭的火爆特警，同樣也是被冰與雪包圍的跑道上，耀西與公主的飛輪疾駛。而且呢，在神羅企業的新世代能源－「魔光爐」爆破後，阿巴朗契遊擊隊與呆呆陸行鳥，將又遭遇到什麼樣的危險？這就民國８６年的農曆春節，一個集結硬體聲光、一個凝聚軟體歡樂感受的痛快假期，那有什麼藉口不瘋狂玩下去？

散發著奇妙光芒的魔光爐正是這個古老星球的生命能源，而當其光輝轉趨黯淡之時，正表示著這塊大地將進入了最終的長眠。在逐漸走向毀滅的此刻，一群熱血青年並未放棄希望，在絕望的最後，希望之光必將燃起。面對星球命運、掌握自己未來，正是阿巴朗契遊擊對的堅定信念。這就是「太空戰士７」希望與愛的演出，玩家所要面對的究竟是凶神惡煞般的神羅企業？還是這個星球無法避免的最後命運？說不定是玩家自己心中的喜怒與哀樂呢！

散發著電玩歡樂光芒的電玩雜誌正是國內玩家的生命能量，而當這種光輝轉趨黯淡之時，正代表著國內電視遊樂資訊將進入最黑暗的長眠。在逐漸讓電玩家吐口水失望的此刻，一群熱血份子並未放棄希望。絕望之後，希望再起。面對電玩雜誌未來、掌握編輯方向，這正是電玩ＧＯＡＬＧＯＡＬ的堅定信念。玩家所要面對的究竟是電玩ＧＯＡＬＧＯＡＬ雜誌”秀酷”的表現？還是老牌電玩雜誌”秀逗”的演出？說不定是玩家心中對「疾風」前輩、「電玩族」哥哥的喜怒與哀樂呢！

阿巴朗契遊擊隊正在爲挽救星球命運與神羅企業進行作戰，然而電玩ＧＯＡＬＧＯＡＬ也是如此；魔光爐的破壞就是一種不容忽視的實力，而本刊「新春凸擊增刊號」威力也相同，我們才不過剛剛暖完身正準備起身而已，路長情更長，電玩雜誌的希望之旅正式展開中，ＧＯＡＬＧＯＡＬ很幸運地有你們同行！

CONTENTS

電玩向前走月刊
1997年1月25日創刊
行政院新聞局出版事業登記證
局版北市誌字地一三００號

執照登記爲雜誌交寄

發 行 人：彭美華
總 編 輯：章聖達
企劃監督：王榮輝
企劃主編：胡尊堯
執行企劃：黃銘璋　王昌平
文字主編：李成孝
文字編輯：吳文漢　周永文　黃克華
張仲濤　莊曉菁　高明儀
顏良修　陳良政

美術主編：陳進仲
美術編輯：樓怡亭　莊文芳　李世賢
林淑雲　林美玲　周建華

特約作者：李震東　王瑞銘　盧中仁
周志偉　胡炳昌　曾廣志
張正豐　關洪文　潘慶賓
林宏展　鄭培民　廖文雄
江智嶠　許傑翔　宋成智
蕭明毅　張明毅　孫彬嚴

廣告業務：凌鐘松　蔡國皓

行　銷：李國棟　陳銘偉

會　計：邱慧娟　王曉娟

法律顧問：正名國際商標專利聯合事務所
地　址：台北市復興南路一段129號四樓

發 行 所：電遊出版有限公司
電　話：(02)9307463
傳　眞：(02)9307440

總 經 銷：中盟文化社
電　話：(02)5813988/5363659
傳　眞：(02)5218766

印　刷：旭源美術印刷股份有限公司
地　址：台中縣豐原市水源路２１５巷２６號

劃撥帳號：１８９８２４５５
劃撥帳戶：電遊出版有限公司

硬是要得！ 新世代狂抽猛送計畫．見者有份！絕不唬爛．絕不機車．絕不黃牛．

普天同慶！全國不分區投票開獎！



頭獎
ACER渴望乙部(一名)



一獎
N-64主機乙部(一名)



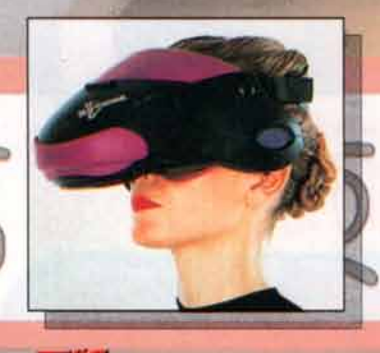
二獎
PS主機乙部(兩名)



三獎
SATURN主機乙部(兩名)



四獎
NG-CDZ主機乙部(一名)



五獎
液晶顯示頭盔乙組(一名)



六獎
PS金手指密碼卡乙組
(十名)



七獎
SS原版軟體乙款
(五名)



八獎
PS原版軟體乙款
(五名)

賀GOGO一飛沖天．強烈創刊．感謝業界踴躍支持提供．史上最強抽獎計畫展開

電玩GOGO好闊氣！有禮獎不完



GOGO獎
飛輪瑪俐歐64軟體乙款（五名）



大砲獎
黃金N-64手把乙支(50名)



喇叭獎
洛克人文具組兩組(八名)



慰勞獎
GOGO雜誌一年份(20名)



金馬獎
小俄羅斯遊戲機乙組(20名)



感動獎
洛克人搖搖樂兩組(20名)

好康不是年年有！不必集印花、不必訂雜誌，您就能試手氣！？

參加資格：凡閱讀電玩GOGO之忠誠讀者（請起立宣示效忠）

活動時間：1997年1月25日起至2月25日截止(說長不長，說短不短)

公佈時間：3月25日電玩GOGO創刊2號清白透明公開(以GOGO之名宣誓絕無作弊)

參加辦法：買試刊號或創刊號，寫回函、貼郵票、投郵筒一次OK，共計兩次機會(兩本都買的人好像比較佔便宜唷。)

註：獎額超過五千元以上者按國稅局規定需繳納5%稅金

電玩GOGO膽大包天、革命無罪、造反有理！

電玩雜碎新聞

GAME'S ○× NEWS

◎新販値競爭策略！任天不敗！
N64陣營軟體調價策略一致排開

雖然「飛輪瑪俐歐64」的銷售成績斐然，但似乎仍不敵PS太空戰士7的狂風般魅力，日前本刊喇叭情蒐組自日本取得任天堂公司宣布的消息得知，N64接下來將有一連串的新作軟體售價調降措施，以全力支援硬體銷售。根據得到的情報顯示，目前任天堂公司宣布調降的軟體計有五款，分別是旋風斯巴達、恐龍獵人、小叮噹、實況野球4、星戰火狐64。

其中又以星戰火狐64的發售動向最受矚目，該軟體原先的價格為日幣9800，現階段任天堂已經決定將原先預定另外發售的對應週邊－「震動包」配備，比照「飛輪64」以同捆的型態發售。



▲「旋風斯巴達」定價由日幣9800調降至6800

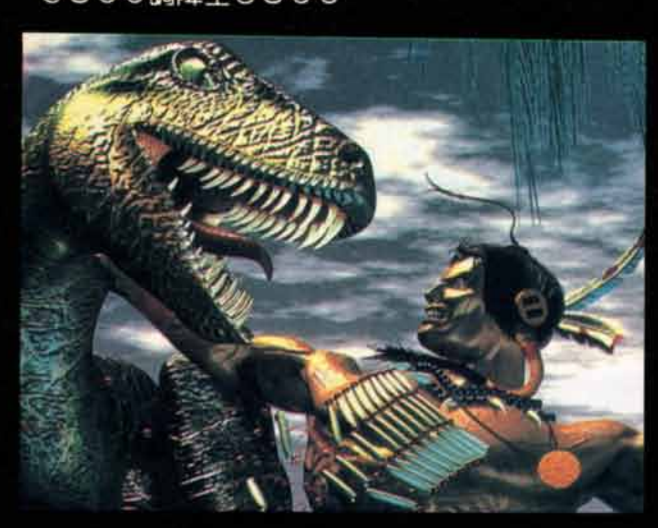


▲「實況野球4」定價由日幣9800調降至8900，並附手把同捆發售。



▲「星戰火狐64」決定附贈震動包配備，實際售價目前尚未決定。

◀「小叮噹」定價由日幣9800調降至8900





◀「恐龍獵人」定價由日幣9800調降至8480

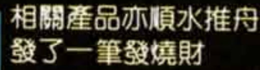


◎國內外狂銷猛　！聲勢直上！
太空戰士７國內售價漸趨合理

雖然已經如期發售，但是目前太空戰士７目前所造成的業界震盪仍尚未平息，據本刊收集的情報顯示，太空戰士７不僅劇情龐大感人，就連整體製作也算得上是電玩遊戲界有史以來最大卡司的一次組合。根據ＳＱＵＡＲＥ公司表示，「太空戰士７」所投入的總製作資金大約在日幣３３億元左右，而投入的開發人員則高達３００位之譜，這樣子陣容想必不輸給「侏儸紀公園」等著名的大陣容電影吧？而更讓人吃驚受不了的還在後頭，在「太七」發售後，ＰＳ主機在日本國內當週的發售數量也創下最高記錄－１７萬部，而截至目前爲止，軟體發售數量更突破２０４萬片，ＳＱＵＡＲＥ更臭屁地發下３００萬片不是夢、４００萬片指日可待的驚人豪語。

至於台灣國內的發售情形，目前由於台片的出現以及市場逐漸飽和（指該買的人也都買了）所以市場的熱度也已經逐漸退燒，價格也逐漸趨於平穩，因此如果比較挑剔品質、想要收藏的玩家，不妨可以考慮開始著手準備購買，現在的時機嘟嘟好！




相關產品亦順水推舟發了一筆發燒財





◎唱的比玩得好聽？
太空戰士７原聲ＣＤ大碟登陸上市

這裡又有一則有關太空戰士７的週邊商品消息。軟體賣得好自然週邊好貨跟著跑。太空戰士一向都有跟著軟體推出原聲ＣＤ的慣例，這次轟動的７代推出當然也是不免俗再來一次。

這張ＣＤ原聲大碟主要是由日本ＤＩＧＣＵＢＥ所製作發行，同時並分一般版及限定版兩種版本上市發行。而限定版的內容最受人矚目，除了外盒大小和以前ＬＰ唱盤的尺寸相同外，裡頭更附有精緻、漂漂的天野喜孝桑插圖集，內容精緻當然價格也高上一些，一般版的售價爲日幣３８００，限定版價格則爲日幣５８００。在截稿前夕，本刊已收到該張天王大碟登陸上台發售的消息，有興趣的玩家不妨趕緊展開搜括計畫。









◀這就是限定版的模樣，很心動吧？不過不管是一般版或是限定版，都一樣四片包裝。

◎閃電結婚瘋狂行進曲！
SEGA．BANDAI新年新計畫

ＳＥＧＡ和ＢＡＮＤＡＩ兩口子剛成親在蜜月都還沒一撇的同時，就已經開始發表了許多驚人的計畫，以下是本刊情蒐組已經取得證實的消息，第一項是ＳＥＧＡ目前宣布該公司的著名大作今後將打破只在ＳＳ移植家用版的慣例，接下來將透過新成立的合併公司ＢＡＮＤＡＩ體系對外移植，不管是ＰＳ或是Ｎ６４都有機會演出，第一款軟體目前已敲定是ＶＲ快打。

第二項令人期待的消息是ＳＳ版的ＶＲ快打３移植計畫，根據ＡＭ２研部長鈴木先生表示目前移植進度相當順利，同時也對移植品質相當具有信心，而且ＳＳ版也將加入獨創新要素，正式的發售日期則大概設定在今年暑假左右，還請所有的玩家務必等待。而有關ＶＲ快打３另外也傳出另一個移植計畫，那就是ＳＥＧＡ也將製作為個人電腦版上市，只是要求配備還挺高的唷！聽說基本配備就已經需要６８６級的電腦，至於記憶體那就更別談了。

最後則是ＢＡＮＤＡＩ在與ＳＥＧＡ正式合併前，也一口氣推出一狗票ＰＳ的軟體，目前編輯部所獲取的資料表示，幾乎清一色都是與機動戰士有關的作品，而本刊已經掌握其中的六款軟體資料，預定將在下期中為大家介紹。

BANDAI SEGA

▲這是兩家公司結婚後新公司的商標ＭＡＲＫ，有點兒詭異不適應吧？



▲ＶＲ快打即將打破ＳＥＧＡ獨家一貫不外流移植原則，跨台演出的日子絕非夢想。

▼那呢？ＶＲ３移植版就將出場，那麼今年暑假勢必又是鬥氣騰騰！





▲快步公開！ＢＡＮＤＡＩ開創以來首度與美國合作，製作真人版機動戰士遊戲（ＰＳ版／ＡＶＧ）本刊訂於下期隆重報導。



◎電玩狂　新紀元！告別手把？
全機種方向盤國內全面發售

玩賽車遊戲用手把是不是有點不夠逼真過癮的感覺？是不是很羨慕個人電腦玩家都有類似的方向盤週邊可以耍帥？別嘆氣．別羨慕，目前國內已經有類似的方向盤週邊正式登陸，功能還挺不賴的唷！

這款方向盤搖桿和以往相同產品唯一最大的不同之處，就是它的族群融合性實在是太迷人了，目前ＳＳ、ＰＳ以及Ｎ６４三大主流硬體都可以完全對應，而且只要是賽車軟體都可以經過設定後使用，不會有以往某軟體只對應某週邊的限制，至於相關詳細報導，本期的ＡＶ測試班中有客觀的評析，歡迎玩家自行參考。



▶這把賽車方向盤週邊大名就叫ＦＯＲＭＵＬＡ－ＺＥＲＯ，還附有腳踏組呢！

重裝機兵レイノス2

重裝機兵



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.21	NCS	無	¥6800

編輯"毒"家說法

不愧是NCS的拿手招牌菜，重新出發後魅力依舊，充實的武器系統加上8種很酷的裝甲兵器，第一次接觸雖會感到頭腦花花，但如果不玩總是感覺對不起生我的老爹老娘。

ACT 在近未來戰鬥的機器人兵器

「重裝機兵」一代是在MD版上有名的一款橫向捲軸動作射擊遊戲。厚重感揚溢的人型兵器「衝鋒裝甲」以及充滿現實退廢的世界、SS版以此前作的設定為基本再配合進化之後的遊戲系統，這就是「重裝機兵2」。

所屬於第12裝甲部隊的玩家搭乘衝鋒裝甲單手握武器執行各項任務並且迎擊迎面而來的強敵們…。在橫向捲軸進行關裏有疾驅於森林中的，也有空中戰鬥。然後突破大氣層到達以宇宙為舞台等等關卡。可說是見識到近年來機器人動畫王道的翻版。

▲自機可裝備之武器各有其有效射程，畫面大小亦會隨裝備。武器來變化。普通武器的話，畫面大小是這個樣子的……

著重於視爲武器的機器人

如此一來，這和以往的遊戲又有什麼兩樣呢？在此想要強調的並不是做為機器人的人型兵器衝鋒裝甲，而是以武器來看待它。自機所操縱的衝鋒裝甲在一登場時備有來福、雷射等數種武器，而可在出擊前自由裝配設定。隨著關卡之不同，武器的使用也隨之變化等。換句話說，此種戰略性的要素在攻略時是不可欠缺的。

再則，衝鋒裝甲又導入了「積載量」「機動力」的概念。在雷射、飛彈什麼都有的機器人世界觀裏通常是敷衍了事。可是，現實世界則不然。衝鋒裝甲最大雖可裝備7種武器，一旦積載量過大的話機動力下降、速度、跳躍自然也不在話下。衝鋒裝甲本身雖然說是虛構的武器，但在真實感的追求上可是相當考究的。



▲裝備長射程武器的話就會像這樣瞭視舞台。

利用機體裝配組合出自己所喜好的衝鋒裝甲!!

玩家所操控的「衝鋒裝甲」（以下簡稱AS）在此遊戲中有不少魅力。例如可依玩家所好組成AS就是其中之一。可做出攻擊力重視型或機動力重視型等等，但是，並不是光憑所好來拼湊就成的。如果不多加考慮過關所需的話，恐怕無法順利過關吧。總之，好好掌握機體之動作特性及搭載武器選擇做出最適合的AS才是上上之策。

一開始可選擇的AS已有2種類。雖然在剛開始無法自己設定AS，不過在第2關後就可以了。另外，各關再依所得成績可選擇的AS也會增加。

左右機體性能的4大項目

出力設定

設定機體的總出力。雖然出力值是愈大愈好，但仍然要多加注意各項目的均等性以免機體性能的降低。

武裝設定

從現有的武器中選擇裝備。雖然隨機體有所不同，最大可裝備7種武器。還有，同型之武器亦可以重複裝備。

擴張機器設定

提昇急加速之速度或能源預備槽等、裝備機體的擴張用設備、設備最大可裝置4種。

裝甲設定

設定機體裝甲之種類，厚度等。厚度增加，對敵人攻擊的耐久性提升，但必須注意的是，機動力也隨之下降了。

ROOMMATE

ルームメイト～井上涼子～

井上涼子



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.1.31	迪塔姆	無	¥5800

編輯"毒"家說法

隨著主機時間的設定，您就可以享受和涼子在一起的純愛同居時光，不過還是令人感覺不夠癮，站在所有成年玩家的立場，我們大聲哭喊：請該公司務必開發超18禁成人鼻血版。

對背景設定的執著要求產生出更像人的生活感覺。

擁有新型系統，受人注目的互動式遊戲

Saturn上發售了不少的戀愛養成遊戲，也就是一般所說的「美少女遊戲（普遍版）」，這次將有了全新形態的遊戲出現。那就是這款「ROOM MATE～井上涼子～」了。被稱為「即時互動式遊戲」（簡稱ＲＣＳ）的本作品，登場人物和玩家處在同一個時間，兩者間的對話有著真正的即時性，這是它的特徵。它使用了Saturn本體內藏的時鐘，把現實時間帶入遊戲之中，可以說是要求軟體做到更像「人」的對話系統。實際上，如果把這想成是「有個固定作息的人格存在在螢幕裡，而且與玩家共同起居」的話，相信會很容易明白的。

如果想要追求與以往只以玩家為主的「美少女遊戲」不同的享受，就請別錯過了本款遊戲，保證不會後悔。



利用Saturn的內藏時鐘，與現實時間一致，體驗與真實時光中的井上涼子的同居生活。這款遊戲，對話十分的豐富，連對話中出現的街景也加以設計。





◀有人會想要一個這樣的姐妹吧。

利用方向鍵直接在家中四處逛！

和涼子同住的舞台當然是家中了。遊戲中對於家中的擺設裝潢作了細緻的描寫，真實的反映出生活環境。舉個例好了，涼子的房間在她住進來之前以及她住進來之後，完全不一樣。另外，在家裡的移動則是以十字鍵直接操作，可以實際體驗在家裡面四處走來走去的感覺。



◀涼子住進來之前是客房。

▶進女孩子的房間令人怦然心跳。

無法見面時就只剩下普通行動！

涼子在家時是以會話為主，但不在的時候玩家就可以做調查房間等的各種行動。移動地點之一的玄關也設計了一個和她連絡用的白板。



起居室



平常是晚飯之後與涼子一起看電視等等事件的發生場所。

玄關



和帶著最美的笑容而來的涼子相見的地方就是這裡了。

在家裡的移動也是 Real Time



◀▲用ＣＧ透視圖描繪出來的家庭內部，氣氛滿點，棒極了。

突如其來的同居生活，對方是17歲的美少女。

少女的名字是「井上涼子」，兩人的新生活就要開始

好了，這一段的篇幅就來介紹一下主角（即玩家）和女主角井上涼子的背景故事吧。

主角是個住在東京都內某幢獨幢住宅的青年，爸爸調職遠地而媽媽也跟著同去，一個人過著悠閒自在的生活。

某一天的晚上，家裡突然有位自稱叫做井上涼子的女孩來訪，故事就由此開始。總之主角先讓她上玄關，進客廳，聽完她一席話才知道，原來她是主角爸爸好友的女兒，父親轉調紐約之故全家都搬到美國，唯有她一人離開家人，獨自留在日本。

幾天前爸爸寄來一封信，信上提到的好像也是這碼子事。天下可沒有把這麼可愛的女孩子掃地出門的道理吧，主角於是連忙為了她整理好空房間。少女直到看到這一幕，方才露出了安心的笑容，萬個福說了聲「今後請您多多關照了」。從這時起，兩人的同居生活開始了，雖然仍有一些不慣……。

以上介紹的，是故事的開頭部分中所設定好的故事。之後的劇情呢？那就是靠玩家本身去和她相互對話來一點一點編織。



RYOKO INOUE

PERSONAL DATA

有一些愛哭的同居人，是個認真努力的文學少女。

井上涼子〔いのうえりょうこ〕／出生日期：1979年11月4日／身高：158公分／體重：44公斤／三圍：自上而下84、58、84公分／家族成員：父、母、弟（現居住紐約）。

現年17歲，就讀高中2年級。在學校裡參加網球社，一頭飄逸長髮，清純而健康。性格上既認真又努力，還有些浪漫主義傾向，因此有些許愛哭的一面。興趣是讀書以及聽音樂，另外也會寫些小品詩。擅長的科目是英文和國文。



井上涼子 個人資料

早晨 一句「早安！」開始了清爽的早晨，玩家如果睡晚了……



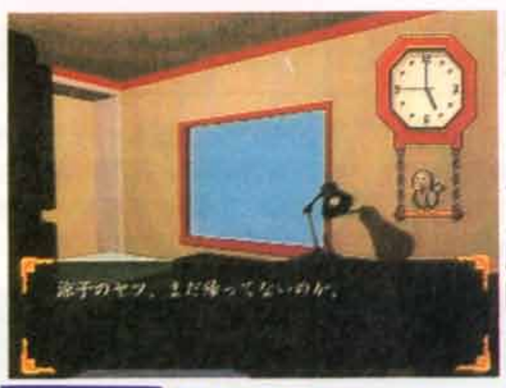
早上醒來走到起居室，她馬上對你說聲「早安」。因為同住一個屋簷下，早晨的招呼更是不可缺。玩家如果睡過頭，她可就急忙出門上學去囉。

上學 一個認真的高中生，涼子。身穿制服說聲「我走了～」！

如果正好碰到她上學前的一刻，便可以看見穿著制服的她。這時可別忘記和她說聲「小心喲」。像此種對話一點一點累積起來，就是和她關係親密的法門。總之要多和她見面。



白天 利用白天她不在的中午時候，東翻翻西摸摸……。



認真的她，基本上幾乎不可能中午就翹課回來的。她不在的時候，主角可以自由在家中行動，有時也去去自己房間和起居室以外的房間吧。搞不好還可一探閨房究竟呢。

夜晚 輕輕對你道：「晚安」，兩人各自渡過夜晚時光。

到了晚上，她也放學回到家裡來。只要沒有什麼意外，都可以相互對話。只要她一回到房間去，那一天就再也不能交談了。因此要盡量製造話題，儘可能延長交談時間。





だいな　あいらん

青春學園

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.14	GAME ARTS	無	¥6800

編輯"毒"家說法

ＳＳ的軟體本月份帶有好濃" 色色"意識，很可惜台灣大小玩家似乎很看不上日本式純純愛純純少女，否則光華商場的ＶＣＤ生意應該不會這麼好。

AVG

在學園裡學的是如何控制恐龍？

以柔和筆觸的畫風以及以學園作舞台背景的無厘頭喜劇使玩家們心動不已的「俏姑娘Ｒ」的原作者竹本泉老師。本次的「青春學園」也是學園風。不過這次則是竹本風格再加以一轉，設定成了南方小島上的學園。

可是，為什麽是南方小島？因為是恐龍的絕佳生長環境。沒錯，正是恐龍。「青春學園」便是恐龍仍然存活，人們能夠隨意控制的一個世界。主角們便是在南方小島的學園裡日夜努力學習如何操縱恐龍。

恬靜可人的「伊東惠美里」和明朗快活的「伊東安姬」兩位雙胞胎主角，還有同班同學「水島理論」和其他角色，他們都不普通，都有些小小嗜好。這些稍顯獨特的世界和角色設定全都是竹本泉的魅力所在。這次又將帶給我們怎麼樣的驚喜呢？

故事大意

在北極圈的「冰島」的地下巨大洞穴裡，探險家們調查的結果，竟然發現了裡面存在著自太古時代便存活至今的恐龍群。

為了研究而遷居到南方小島的恐龍們，因為氣候太良好而爆炸性地大繁殖。不知為何，恐龍們竟可用音樂來控制，所以就誕生了一個新職業——「馴龍師」。

而在這所位於南方小島，為養成馴龍使而設的學校裡，這個故事的主角「惠美里」和「安姬」兩個雙胞胎姐妹，也為成為未來的馴龍師而努力中（？）……。



描寫著兩位以偉大馴龍師為目標的女孩的學園生活

這款遊戲的賣點之一便是音樂。在南方小島上棲息的恐龍，可以用音樂來操控他們。因此，遊戲中隨時隨地可見歌舞劇般的音樂演出，在學校裡的音樂課等地，得到各種不同的樂器，安姬和惠美里唱歌吹奏樂器的場景非常的多喔。

▲舞台背景的恐龍和人類共存的世界。因此，人類需要能夠操控恐龍的職業。兩個人都是馴龍師養成學校的學生。

分岐點衆多，自由度高的冒險遊戲

那麼，最重要的遊戲本身是以何種方式進行的呢？基本上遊戲中有些問題選項，玩家要選擇自己想選的選項，享受屬於自己的遊戲的一種形式。引人注意的，是分岐點的多寡。「俏姑娘Ｒ」中也採用同一方式，整體感覺上是輕快的。而「青春學園」則可以享受「俏姑娘Ｒ」加倍的快樂。無論選哪個選項都不會Game Over，比「俏姑娘Ｒ」更能享受自我風格的冒險。



動畫場景不需讀取。不會使人感到神經緊繃的高水準程式功力

「青春學園」以動畫為主。不過其他的同類型遊戲為了讀取動畫所花上的時間，多半會讓玩家等到抓狂神經質。但是GAMEARTS製成的竹本泉圖檔，可不必等待讀取直接成為動畫。本次使用了和他作所用動畫程式不同的技術，實現了無雜訊、無跳格的動畫水準。和多邊形不同，GAMEARTS創出了另一項高科技，可別小看了區區一齣動畫喲！



COMMAND&CONQUER

コマンド&コンカー

終極動員令



發售日	廠商	對應週邊	價格
97春季預定	SEGA	無	¥6800

編輯"毒"家說法

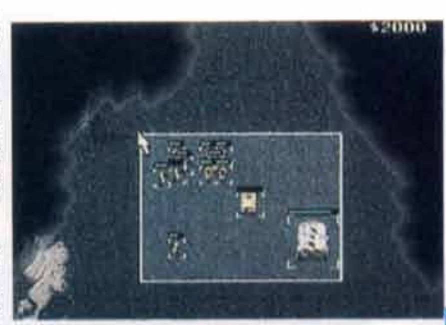
玩慣一般公式二呆回合制的戰略遊戲，初次接觸這種即時性處理作品不免感覺手忙又腳亂。衝著個人電腦的名氣，賞個臉碰碰SS版感覺倒也不差，但在下還是比較等待金手指碼。

SLG 圍繞著超金屬"Tiberium"的大戰！

即時模擬戰登場!!

在PC上大受歡迎的即時戰爭模擬遊戲在SS登場。玩家可選擇規模及於全球的恐怖組織NOD或為地球防衛軍GDI來執行任務，還要即時依序的下達移動，攻擊等指示給兵士們。由於個別下達指令的話，不但攻擊力弱而且費功夫，所以還是先將其編成團體再下指令較具效率。

另外，兵力的補給是以Tiberium金屬來進行的。因此，戰鬥開始的同時，建造採集機、發電所等，以便大量生產士兵。還有，這款軟體在PC版是以通信對戰成為話題的，而SS版則是採用2片裝分別指揮GDI軍和NOD軍。



◀像大甲蟲般的機器是負責採集的「HARVESTER」，周圍有發電廠、貯藏設備等。依資金額可以生產士兵和設施。



掌握即時戰鬥

基地建設、維持與防衛是作戰成功所不可或缺的。建築發電所、兵舍等，再訓練步兵，開發武器將其送至前線。隨著任務的進展，可建設的基地及可開發的武器也會增加，而且任務之前該有動畫可看喔。



▶解放歐洲！

MISSION BRIEFING

現地点を死守し、MISV配備後基地を再構築せよ。態勢を立て直したら、このエリアのNOD基地を破壊すべく反撃せよ。NODの兵器及び基地をすべて破壊、もしくは制圧するのがこのミッションの目的だ。

WATCH MISSION VIDEO
EXIT MISSION BRIEFING

▲祝作戰成功…OVER



把敵軍的秘密工廠給摧毀!!

▲登陸歐洲，進行作戰。宛如置身電影院一般的氣氛。

地球防衛派

所謂G.D.I.是Global Defense Initiative的縮寫。於1995年10月12日設立（當然是虛構的）原本是負責運作聯合國地球防衛軍及支持聯合國憲章理念之團體。

現在的首席是Abra Shep ered准將（聯合國軍指揮官）聯合國軍的腳本多半是在執行防衛N.O.D.的侵攻。

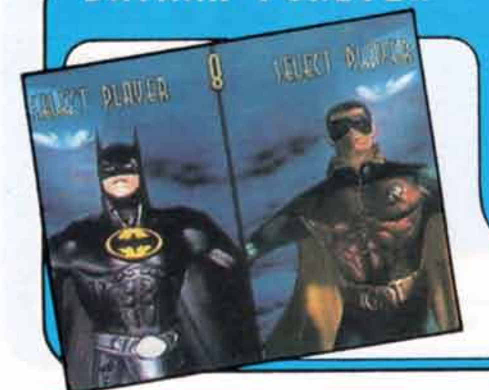


世界征服派

設立時期不明。有傳說是西元前18世紀時創立的，這大概是胡扯的吧。由於是恐怖組織、根據地、縮寫的意義等尚不明之處甚多。首領是肯，而任務也正如恐怖分子其名，盡是消滅阻擾者或燒村莊等。

BATMAN FOREVER

バットマンフォーエバー．ジ．アーケードゲーム



蝙蝠俠

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.14	亞克雷姆	無	¥5800

編輯"毒"家說法

雖然電影總是票房保證，但到了遊樂器地盤後就不太神勇驚張，整體美國味太重，對於早就習慣瑪俐歐動作片的台灣玩家似乎酷不起來，還好畫面總算勉強扳回一成。

ACT 使用多彩技巧取回哥薩市的和平！

忠實再現電影情節的超級動作遊戲。

以「蝙蝠俠3」的電影為基礎作成的這個遊戲，以橫捲軸為主的動作遊戲。玩家可成為蝙蝠俠或助手羅賓來打倒惡徒。舞台當然不用說，以這暗黑大都市高登市，要從這個街道為巢穴的惡黨手中拯救市民，在美國大型電玩大受好評的超級動作遊戲，終於登陸日本。

遊戲一開始，敵人就接踵而來襲擊蝙蝠俠等人。連背景在內的圖畫完完全全的重現電影場景。舞台中使用多彩的道具，亦可用超級華麗的特別必殺攻擊。另外，各關過關後計算的獎賞可以變成下一關可用的特別行動。無論單打雙打，必然會為之狂熱。把在電影中登場的敵人全部打倒吧。



▲可選擇蝙蝠俠或羅賓開始遊戲。也可同時遊戲。

再現電影氣氛的華麗舞台

成為舞台的是暗黑都市高登市，再現電影氣氛的9個舞台在等著蝙蝠俠。是否能從壞人頭目李德拉和雙面人手裡奪回和平呢？



◀牆上的塗鴉，各種顏色的噴漆，不是好住的地方。

高登市的街頭

雖是第一關，絕對不能大意。不良份子騎的機車會毫不容情的襲擊你。利用必殺技來打倒敵人！



◀遠方敵人也會丟炸彈來應戰。



▲車子和機車以幾乎無法閃避的速度向你攻擊！

拜各酒吧

在很多不良份子聚集的酒吧內部戰鬥的舞台，敵人拿手槍及小刀與蝙蝠俠作戰！



◀酒吧內也有自動販賣機

蝙蝠俠



下勾拳 ▼▶C	滑踢攻擊 ▼▶B	跳＋B

羅賓



滑踢直擊 ▶▶C	龍捲雙擊 跳＋B	▶B



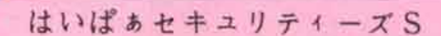
▶震撼大地的轟聲的同時，蝙蝠俠浮在空中。

◀羅賓也和蝙蝠俠使出的必殺技相同，威力驚人！

過關後的獎賞可以得到的種種技巧

打倒愈多敵人來過關，會應你的成績而得到種種獎賞。這是在下一關能順利前進的飛行道具及技巧。另外，獎賞可選擇任何一種來使用。







女子保安隊

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.7	巴克因影視	無	￥6800

編輯"毒"家說法

雖然是一款比較傾向培育性的模擬遊戲，但是對於能看上這類型遊戲的筆者來說總是醉翁之意不在酒，其中給女郎們換衣服的模式，實在是令人嘴邊口水留不住，鼻血已滴好幾缸。

SLG 卡片戰鬥和更衣模式都令人興奮！

這個遊戲的主角是「綜合治安保障股份有限公司、交通課、機動一課」的課長，培養三位女性。三位都十分的可人，很有培養的價值（培養成未來的老婆乎？）。養成部分是以一週為單位排定日程表、可選的課程大致上分為駕駛訓練等等的訓練課程、以及臥底搜查等的工作課程兩類。不過，為了覺得排日程表麻煩的玩家著想，也親切地設計了自動排表的指令。在巡邏等的時候，如果遇到了犯罪者、就進入卡片戰鬥，丟出手中所有卡片來應付。另有追加模式，那就是更衣模式。三位女性的衣服從裡到外均可換穿、而且和遊戲本身並無關係、所以大可放心的為她們更衣喲。嘖嘖嘖，日本人上司連屬下的內衣都可以安排，好羨慕啊…。

一面和敵對公司競爭，一面維護TOKYO的治安

在近未來，犯罪率逐年上昇，但預算卻與犯罪率成反比例每年遭到刪減。這件事成了日本政府最為苦惱的事情。討論過諸多法案後所通過的，就是警察機構的民營化法案。可是，正式實施之前照例是問題一堆又一堆，因此便籌設了試行機構。舞台是在前首都的TOKYO府、期限是3年。

玩家的身分是「綜合保安保障股份有限公司、交通部、機動一課長」，一面和敵對公司競爭，一面保護著TOKYO的治安及交通機能。不過這遊戲的另一個主線，是因為經費被刪後被迫擔負的任務——培養女警官。玩家要在期限內，一邊完成平時勤務、同時要將3位女性訓練成菁英警官。其實這兩件事是一體兩面，不可分開的。做為上司，同時身為長官，好好地列表管理三位個性不同的女警官，一面吸取現場的經驗一面維持治安。

另外、女警們遇到犯罪者時會切換成戰鬥模式、其勝負將影響她們的育成數值，是個集多種要素於一身的遊戲。

玩家所培養的3名女性！



城之內　天香	三澤　優雅	琴吹　綾女
手上永遠拿著一隻大螺絲起子的機械狂。性格灑落，不拘小節。	三澤財閥的長女。性格雖酷、卻也有重情易落淚的一面。	乖巧從容型的女孩。不過，當氣到極點時會變成飛妹警察。



◀敵對公司的行動以及各地區的治安狀況是以週為單位表示。經常正確掌握現況才是要點。

戰鬥模式採卡片系統

遇到犯人便展開卡片戰鬥，依罪犯類型可分為「格鬥型」以及「飛車追逐型」。戰鬥方式是手持5張卡片中選出一張，一直重覆直到分出勝負為止。卡片每次使用後為隨意補充，會讓人期待出現什麼樣的攻擊。無論如何就是要用強制伏對方，或是說服他投降加以逮捕。如果輸了，不僅犯人逃走，連育成數值都會大幅下降，玩家要努力喲。





▲看來不像有93歲的健康超人老婆婆。每次都會向玩家挑戰…。

▶卡片戰鬥的場景，會安插在每週報告中。



贏了！



也有輸的時候…



這是可以讓她們更換衣服的追加模式。和育成數值並無關係，大家大可安心。從平常穿的到內衣，多彩多姿、對愛關起門來享受的人也許最適合不過了。

有了它真好！更衣模式

ぷよぷよSUN

魔法氣泡SUN



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.14	克派爾	無	￥4800

鉛鍒"毒"家說法

由於內容很實在、角色也可愛，所以儘管老瓶裝新酒依舊會有很多人喜愛。如果你不喜歡硬梆梆俄羅斯方塊，那麼試試軟棉棉麻糬塊也不賴哦！

PZG 愉快的傢伙們同SUN一起回來囉！



▲這個太陽，正是此次要角。

▶連鎖時的動畫真是令人期待。

◀偶爾也來個複雜點的連鎖好好的修理對手一番。

原本已有5種氣泡再追加了太陽氣泡，如果說利用這個太陽氣泡進行連鎖攻勢的話，會給對手前所未有的大攻擊喔全17隻角色的音聲全部重新錄音，使其更具特色。另外在連鎖時插入了動畫，使得場面更具快感。



▲連鎖時的聲音，真可愛極了。



日輪相殺與太陽氣泡

日輪相殺所得的太陽氣泡與普通氣泡不同之處是在，消去時送給對方的阻擾氣泡數目上的不同。當消去太陽氣泡之時，先加上一般氣泡消去時的數目，然後再加上相對應於連鎖數應得的阻擾氣泡為其基本的計算方式。一連鎖消去時是3個，2連鎖則是2列分，6連鎖時則是6列分，而數目則是以連鎖數為比例來增算的。太陽氣泡的消去法與阻擾氣泡相同，相鄰的氣泡消去時亦一同消失。

總之，只要和太陽氣泡鄰近的話，既使少數的連鎖亦能丟出大量的阻擾氣泡。



太陽氣泡



▲太陽氣泡不僅在日輪相殺時出現，就連全消時也會落下來

▶如此設置好在第4連鎖時發動攻勢。



▲通常，4連鎖並不會帶來太大的威脅的…



▲加上一般的數目，由於是4連鎖，再贈送4列分的阻擾氣泡。

因難易度不同操作角色亦不同

應該稱做故事模式的"一人玩模式"。在這遊戲全系列中可算是不可或缺的模式了，就連大型電動版也是少不了它。到前作為止，雖然有難易度選擇但終究只能操作亞露兒一人而已。在SUN的話，選擇角色會因選難易度之不同而變化。如，選簡單的話就是「半龍娘」普通則是熟知的亞露兒，困難的話是希造等各別不同的角色。



▲這次的冒險在這大陸上，而全部共有13關。

亞露兒・娜伽

一代、二代的主角，也是魔導學校的學生。性格天真爛漫，開朗活潑。

半龍娘

有角、翅膀、尾巴和尖牙的半龍半人。在大家的面前發表亞露兒是她的勁敵。擁有不服輸與個性豪爽的性格。

希造・武克

銀髮碧眼的美少年。通達古代魔導之術，由於死跟在亞露兒其後而被當做是變態……。



ワイアラエの奇蹟Extra 36 Holes

綠野高球

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2月預定	T&E SOFT	無	￥6800

編輯"毒"家說法

您是總統嗎？您是富翁嗎？如果都不是這輩子可能不用太期望有人會幫您球袋上果嶺。買不起高爾夫會員證，買款軟體回家過乾癮總不犯法吧？逼真的畫面包您揮揮爽！

SPG 常夏的名門賽程享受暢快的揮桿

夏威夷的名門球程「懷萊鄉村俱樂部」再添加了兩個虛構的「八湖鄉村俱樂部」和「多風鄉村俱樂部」共計三個球程54個洞完全收錄。在製作高爾夫遊戲頗受好評的T＆E軟體以其獨自的技術，將每一球洞都表現的淋漓盡致，無論是真實感，球道的景觀等等。另外在球的彈道上，更是透過實際打球的記錄完全模擬下來的。值得一提的是，此遊戲更採用了在最大力量揮桿時可以發揮超級射程的功能。在實際的高爾夫中未嚐到的超級揮桿的爽快感在此可以體會到。

至於模式方面，加上了三種球程各別進行的一般公開賽以及循迴賽之外，也備有特殊比賽。在球道上，不僅可以自由移動，還有負責追踪去向的「追球相機」內容詳細的「球道介紹」等多項方便機能可用。

風、風、風的多風賽程



▼據說會亂起每秒30M的風這是和大自然挑戰的球洞。

▲不考慮狂暴強風的話，可會成為ＯＢ暴風的犧牲者。

連續落水的八湖賽程





▲▶在18個洞當中，事實上會有八座湖來一一奪走玩家的球。在球道上的櫻花花滿開，可說是充滿著大自然之美的球程。

追加兩個活用大自然的賽程！





▶夏威夷實際存在的名門球程『懷萊』，用赤茶色的火山灰做成的沙是特徵。



▶中央藍色的圈圈表示力量。以最大力量來提升距離吧！

反正就是揮啦！

不斷的延伸距離

T&ESOFT
1st stroke
420 yards
10m
Hole 10
Par4 353y

▲[illegible]

Fighting Illusion~K-1 GRAND PRIX~翔



綜合格鬥技大會

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.1.31	艾克京	無	￥5800

編輯"毒"家說法

打架作品重點就是要爽快，這款作品猛一看很像一般拳擊遊戲，再一玩果然還是一般拳擊遊戲。雖然格鬥技巧施展有獨到之處，但仍不脫同類型遊戲酸酸老調，適合不挑食玩家。

格鬥 ACT

與現存格鬥技遊戲截然不同的真實性與實感

大家好！我是漂亮轉職成播報員的長島一茂。自從不當棒球選手後，曾經有過成為格鬥家的念頭喔。那麼，提到喜歡的類別的話，就非集合了各種格鬥技的K－1的「K」是空手道（KARATE）、足技（KICK）、拳法（KENPO）等的字首，而1則是指No.1的意思。

也就是說決定打擊系格鬥技的No.1。現在受歡迎的程度可說是超過了超重量級對戰及職業摔角。

而本款遊戲「綜合格鬥技」的開發中大賽的主要贊助者「XING」公司進行。選手全部以真實姓名登場、CG的動作也是相當逼真、細緻。啊～快忍不住了！得趕緊去搶購!!



◀安迪的決勝姿勢也完全再現！接下來尚有畫出十字的姿勢在這種小地方也這麼的有真實感真是令人感到欣慰。

本遊戲雖然名為「格鬥遊戲」但是卻不採用過分華麗的影像。另外，就連複雜的指令輸入也不需要。各角色所擁有的特殊技（相當於必殺技，各選手原創的技巧）基本上只要押下C鈕就OK，或再配合方向鍵就行了。適時押下L、R鈕的話，尚可以做橫向的圓周運動。這在居劣勢時，可以做為躲避用。先避開對手的攻擊再將其誘至死角，然後一口氣將形勢運轉回來，也可做此種戰術的應用。反正，在本遊戲中，與其去熟記那些特殊技巧不如使用腳來一邊做好防禦邊用跳躍來牽制，使敵手無法抓準時機以利乘勝追擊。這可是與實際格鬥技相同的戰術，也是引領我們迎向勝利之路的關鍵。



▲帥氣的開始畫面，就像錄影帶一般。

基本操作

操作	指令
前進、後退	▶・◀
前進後退一步	▶▶・◀◀
加速向前	▶▶▶
上段防禦	（方向鈕下以外）
下段防禦	▼
左擺動	L
右擺動	R
屈身躲避	▼▼

攻擊	指令
刺拳	A
直拳	▶A
勾拳	◀A
腹部攻擊	▼A
上段踢	B
中段踢	◀B

角色獨特且細膩的動作就連K－1狂也沒話可說

不愧是追求最高的真實感就連K－1迷們也能接受的趣味畫面比比皆是。KO勝利後可以見到各角色其獨自的表演。其中選出了幾個較具代表性的秀一秀。剩餘的請用各位玩家的手讓他們表演出來吧。

▼既使倒下，只要HP尚存的話仍可以繼續比賽。

▼有名的勝利姿勢之一，看就是這個樣子。





戰慄的KO場面！



▲豪快KO！在實際上並不會像這樣飛過去，但在實際的K－1擂台上確實數度出現過類似的場面。



▲由於選手的習性都忠實地輸入在裏面，所以只有稍做了解一下，對手的特殊技也就可以簡單的避開了。

三國志リターンズ

三國志



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.1.31	光榮	無	￥6800

編輯"毒"家說法

KOEI終於也學會把骨董作品再炒的絕活，但是這款作品指令簡單、系統明快，如果您是個戰略遊戲初學者，先試試這款遊戲簡單的天下統一，再接著進入更難的挑戰也無妨。

SLG 歷史模擬遊戲的祖先經過了10年再度復活

目標是中國全土的統一

玩家成為一國之君，執行內政、外交、軍事等指令之同時，朝著中國統一邁進。可使用的指令相當豐富達30種，但每月僅限1次之緣故，這就得要看玩家的政治手腕囉。



▶君主的能力可依其基本值做修正。

基本的進行流程

內政・人事

軍備

外交

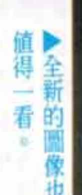
謀略

戰爭

本作品是以2～3世紀的中國為舞台的歷史模擬遊戲三國志系列中的第一作冷飯熱炒。基本系統和255人的武將資料都一五一十的將當時的原味再現。說到主要的改良點，開場動畫、武將圖片、地圖畫面均以32000色模式全部重畫過。同時，也增加了軍師的戰略助言模式。



◀可再度玩味到懷念的滋味。





▶全新的圖像也值得一看。

秘伝1 魅力是決勝的方法

人材任用的關鍵可說決定於主君的運勢以及魅力。此數值高的話，僅管對方之忠誠度如何，逸材可說是予取予求。劉皇叔一般是將近100，但是只要有玉璽的話，任何一主君魅力均可提升至100。



▲劉備的任用成功率相當的驚人。

秘伝2 把鐵礦挖掘出來！

只要有鐵礦，就可以生產武器。士兵的武裝度上昇的話戰鬥力隨之提升，損害也相對降低，可別讓鐵礦沈睡於大地之中喔！





▲武力高的武將再配上武裝度高的士兵可說是所向披靡了。



▶運氣夠好的話，輕易就可以找到。

秘伝3 戰場的定理

不可單靠力量來作戰。要用腦來運用計謀才是上策。舉例來說，其中的「火計」，只要順利的話，就連敵軍的武將也可一併烤焦，請多加利用這招!!



▶僅管編出最佳陣容的部隊。



▶把敵方武將活活烤了，相當可怕。



▲智力高的話，成功率也會提昇。

秘伝4 留心地域性！

後漢的中國，全國共分為15州，異族活躍地區、農業地帶，或者是鐵礦的產地等，各州各州均有其特色。想要國力豐富的話，就屬揚州，想要有天然屏障的話，就論司隸、涼州等地了吧。



◀諸葛亮的「三分天下之計」也是以一州為領土取得單位來考量的。



新世紀エヴァンゲリオン 2nd Impression

新世紀少年戰史2

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.7	SEGA	無	￥6800

編輯"毒"家說法

又是一款從動漫畫地盤偷渡而來的嬌客，據聞目前人氣度正逐漸沸騰，愛屋及烏的人兒可能會不少。遊戲系統不慢不難，相信第一次接觸的玩家應該會覺得滿意又大碗。

AVG 第三東京市危機迫近所謂三度成長的使徒是…

駕駛員視點更增添臨場感

在本作中登場的使徒，是在原作中未出現過的三階段成長型使徒，這可以令人想像到其與真治的ＥＶＡ間將有一場好戲可看。

這一代的戰鬥畫面仍然是採指令選擇式，但是３部ＥＶＡ均用３Ｄ多邊形來描繪，而使徒亦也改用電腦的ＣＧ。真治（玩家）所乘坐的ＥＶＡ中的駕駛艙的情報會顯示出來。也就是說，站在眼前的使徒，或者是握著武器負責掩護一號機的零號機、貳號機的姿態這些均以多邊形表現的影像都會呈現在玩家的眼前。

在此又可玩味到與看ＴＶ版不同的新世紀少年戰史。



▲令人想到超人力霸王系列中的巴斯貝古提夫的畫面。以其獨特的氣氛表現出其巨大感。



▶先準備好背景及眼前的景物，再將３Ｄ處理的ＥＶＡ與其組合。擔任動畫影像的人應該是接合率相當高的"適任者"吧。

輸入姓名的形式 遊戲存檔的形式

雖然與遊戲本編沒什麼直接關係，由於這資料還算頗珍貴的，在此還是介紹一下吧。

這些畫面，均是在遊戲進入前的名字輸入畫面。與前作相同、名字的輸入亦是經由筆記型電腦然後再進入遊戲中。當然故事的完成度表示畫面也是依然健在的。

ＮＥＲＶ檔案，或伊吹真彌的筆記型電腦（可能是她的）等細微的部分的刻畫正是本作對於原作的執著的表現。



▲前作的故事完成率是以角色的多寡來表示的。



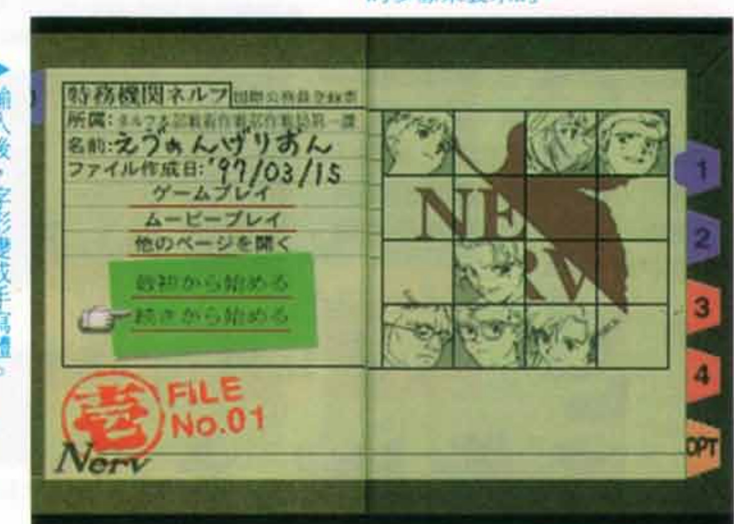
▲初次進入遊戲時，可見到此畫面，可能是由ＴＶ版第一集中美里拿的檔案夾所得來的構想。



▲輸入名字用的筆記型電腦。由名字看來似乎這是真彌的東西。



▶打開筆記型電腦，輸入名字。雖然是小地方，但是可一點兒也沒馬虎，忠實於原作。



▶輸入後，字形變成手寫體。右側中顯示的角色是代表本遊戲的完成度。



EVANGELION

所謂的ＥＶＡ是指由特務機關ＮＥＲＶ所造出來的人造人。在外裝之下有所謂"素體"的肉質物體，可說是巨大的"人"。不知為何只有特定的小孩（而且年齡又限於14歲）才能操縱。再則，ＥＶＡ操控者能力表現於"接合率"上。在此，已與一般的機器人有所不同了。由於是靠電力來活動的，在ＥＶＡ的背後有一條巨大的電源線連接著。

使徒（ANGEL）

什麼是使徒？牠們的本體在原作的ＴＶ系列播完為止至今仍然是個謎。而為何要來找人類（不如說是ＮＥＲＶ）的麻煩呢？從何處來的呢？牠們的目的何在？牠們的生態構造酷似我們人類，只能確定牠們是故事開始前15年發生的「第二次衝擊」的導火線…

「2nd Inpression」故事之導入

時間是西元2015年，地點是第三新東京市。常忙著和使徒作戰的真治、明日香、零一旦不需要作戰的時候，也不過是平凡的中學二年級學生，14歲的少年少女罷了。趁著短暫的和平時光，雖然還是得忍受明日香任性的無理取鬧，真治還是享受了幾天的好日子。

就如往常一般上學的真治，雖然藤以、健介、班長等人都到了，但卻不見零的蹤影，似乎是接到戰備命令的樣子……。

就在這一天，班上轉來了新的女同學—山岸真弓。注意到了真治正盯著她瞧，卻好像害羞似的躲開了他的眼神……。

也在這個時候，尼爾夫本部的美里他們也忽然捕捉到了不明物體的反應，但是就在一瞬之間，這個信號也消失無蹤……。




朝河上前進的使徒。可想見到這是第３新東京市的近郊，而在此地的下一站就是ＮＥＲＶ的本部嗎？

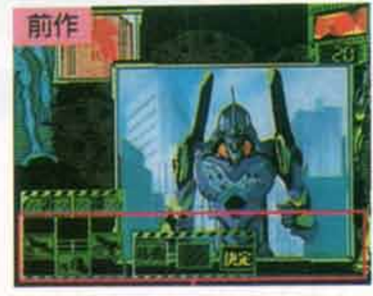






◀由丘陵向前望的是一號機，由此可見ＥＶＡ的巨大。





操作相同？

在做前作中是對應方向鍵的指令快速輸入來進行戰鬥。在「２ｎｄ」的戰鬥畫面中也可確任仍是採類似的方式進行。沒意外的話，應該是與一代相同方法才是。

EVE burst error

イヴ．バーストエラー

夜行偵探



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.1.24	想像者	無	￥7800

編輯"毒"家說法

實在搞不懂既然要塑造為一款緊張懸疑的偵探作品，為何又要加入令人癢癢的H粉味？（又不多加點），故事劇情也應該再多加點料，好讓人家一次H個夠嘛！

AVG 危險的誘惑！為入門者而開的講座

95年在PC9801版發售，其後在電腦玩家之間爆炸性獲得好評的「夜行偵探」，混合了音聲收錄及追加動畫等諸多要素而在Saturn上推出了。危險女人香與致命吸引力交織而成的「夜行偵探」到底是怎麼樣的一個遊戲。

濃厚而過激的畫面

在電腦版是以所謂「18禁」的標籤發售。而Saturn則是以推薦18歲以上人士而發售的，因此超越Saturn標準的香艷畫面全數刪除或是遭到變更。不過，以老少皆宜的標準難以表現的部分只好以推薦18歲以上人士的標準來發展故事內容。這不僅指情色鏡頭的描寫，也指殘虐場景的表現。

▼像這樣細微動作的動畫隨處收錄其中。





▶遭到捆綁，似乎被人毆打過的瘀青令人心痛，眼神訴說著這股悲痛。

動畫場面也極其充實

小處也十分著眼的腳本

主角小次郎和麻里奈捲入了一件奇異的連續殺人事件，解決這個謎便是這款遊戲的主幹。但是事件和事件之間發生的人與人的故事也深具魅力，謎團甚多的登場人物相互織成的人際關係也頗具看頭。

另外，從遊戲一開始便佈下了一大堆伏筆，看來沒什麼大不了的台詞之中，也有與以後的故事有極大關聯的字眼在，要多加注意。



▶和小次郎前任戀人彌生之間關係微妙



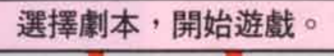
▶和孤獨少女真彌子間的故事也請留心。

操縱兩位主角的「自由雙邊系統」

遊戲進行是採指令選擇式的冒險形式。但是，和其他冒險遊戲不同的，是一個故事可由「小次郎篇」和「麻里奈編」兩種劇本來體驗。這就是「自由雙邊系統」。兩個劇本之間可以自由往來，找不到線索或是擔心另一方時就換著玩吧。



▲兩方主角會面的鏡頭當然少不了。看著小次郎、麻里奈她…



選擇劇本，開始遊戲。

小次郎篇（DISK1）



▲真彌子要被歹徒強行帶走的場景。

麻里奈篇（DISK2）

▲場景同左。這可明白了前後關連及真相。

隨時隨地可以切換

找不到線索了……

擔心另一邊的情形時…



▲小次郎發現了他殺屍體的同一時刻



▲另一方的麻里奈卻在和紋利亞對峙中…

反覆上述行動

最後等待著玩家的恐怖篇（DISK3）是？

深入剖析謎團如雲的故事

KEY Word 1「耶路帝亞」

以回教為國教的中東國家。並非產油國，但由於現任首相指導下、近年來引進許多先進國家的技術及文化。結果使得民衆的生活水準及教育水準飛躍性的提升。

但是、回教基本教義派的年輕一代、以異教文化的侵入是對真神阿拉的冒瀆、而以恐怖活動的形式對首相派進行反抗。

小次耶和麻里奈接受的委託事件、可以用「耶路帝亞」一字連貫起來。他們也將會捲入國家內部利權鬥爭之中。



▲耶路帝亞大使館前。這兒的主人就是麻里奈的依賴人・御堂。



▲小次郎的依賴人孔先生也是擔任耶路帝亞外人學校校長一職。

耶路帝亞是什麼？



▶恐怖份子們毫不留情地襲擊真彌子。

KEY Word 2「恐怖」

在耶路帝亞國內被人人所畏懼的暗殺者——「恐怖」。使用刀身長、泛著黑光的小刀進行「工作」，現在仍然繼續活躍著的「傢伙」。最近似乎已登陸日本國內……。



▲喉頭上被架了一把刀……。這個人就是「恐怖」？麻里奈危險了。

KEY Word 3「EVE」

這個字眼也是遊戲的原標題，但在遊戲中一次也沒有出現過，可是令人感到一股神秘氣氛，不是嗎？這個字絕不會和故事本身無關、希望各位玩家用心想像。





▲▶「EVE」一字，與兩位主角間如何牽連？

這就是夜行偵探的製作過程！

在遊戲本篇之後還付加了Making DISK。從Saturn版「夜行偵探」的製作過程到出演配音員的訪問、以及只有在這裡才看得到的未公開設定資料、內容多彩而豐富。

MAKING

在本篇中收錄的動畫影像，其製作過程以攝影記錄下來。自開發群開會到原畫掃描、電腦上色、一目瞭然。





▶這就是遊戲開發的情形、好像課外教學。

SOUND

Saturn版的賣點之一、便是這堅強的配音陣容。在此可以看到音聲收錄情形及出演配音員全17人的個別訪問。



◀為麻里奈配音的岩男潤子小姐。尖叫聲真令人震撼。

CG GALLERY

這裡收錄了遊戲中使用的CG，另外也加進了未公開的設定資料、玩家們可以看到小次郎和麻里奈等各角色的初期造形。還有、被打入冷宮的未使用CM也收錄其中。



▶冰室的初期設定竟是這等模樣。



◀未使用的廣告片，這可是異常貴重。

全部過關後、更有…

這片CD裡收錄了全部過關後才能夠欣賞到的模式，就是指CG及動畫。好像本篇的懷舊模式一樣。



◀再來的就等玩完遊戲再來享受吧。



パネルティア ストーリー ケルンの大冒険

拼湊冒險

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	翔泳社	無	￥6200

編輯"毒"家說法

遊戲類型雖然讓人覺得很老套，但是遊戲點子卻是值得拍掌叫叫好。但是劇情以及操作系統應該可以再加強，大概是程式設計師因爲年終獎金領得不多，涉嫌擺爛哦！

RPG 用地圖拼出屬於自己的世界

神奇且新鮮的地圖製作ＲＰＧ

拼湊冒險是由複數的舞台所構成的ＲＰＧ。各舞台各有其老大，而系統就是以打倒關卡老大後進入下一個舞台為原則。玩家也就是主角凱倫，先要取得各種地圖配件入手再進行舞台的設置。

例如，遊戲亦可為提早到達中頭目，而做各種不同地圖配置。另外，如依照某種特定法則配置的話，有時候還會有妖精或寶物出現。



◀實際冒險的畫面，在此可以體驗各式各樣的插曲。

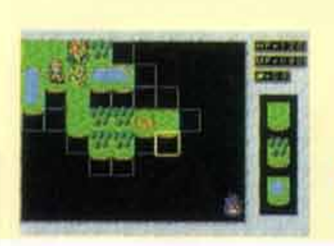
一開始玩家手邊僅有數枚地圖配件和一枚村莊配件，至於配件取得，可從村莊的配件店裏購得或打倒敵人取得，當然有時候在寶箱中也可取得。但是要注意的是，一旦配置完成的配件是不可再使用的，可得好好考慮喔！



◀在村莊可以蒐集到各種情報。



▲實際的戰鬥畫面。



◀地圖製作畫面，玩家就是如此將自己的活動空間給做出來。

只要能活用地圖配件的話冒險會更有趣

在配件當中村莊的配件算是相當特殊的。而村莊亦有等級差，把村莊的配件重疊的話便可將其等級提昇。當然相對村莊裏的店面數及人口也隨之擴增。洞穴或妖精出現等得依照一定法則排列配件才行…。



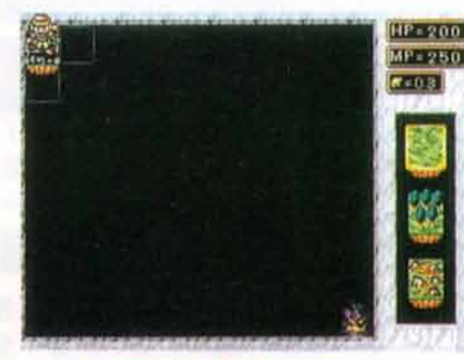

◀最小的村莊，僅有一個畫面，店家也少的可憐。



▲這是等級３的村莊，與其說是村莊不如說是城鎮來的妥當。

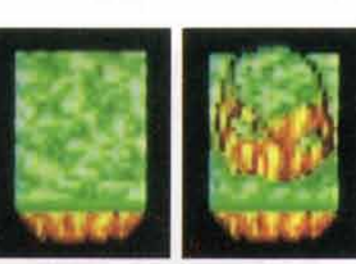
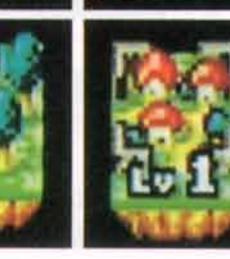
活用六種地圖配件冒險

構成這個世界的配件全部共有六種，平原、岩地、山地、森林、池塘、村莊等六種。而透過這六種配件的排列組合將自己可移動的範圍擴增。冒險初期僅擁有數枚配件，但藉由戰鬥或直接向配件店購入皆可將配件得手。



▲自己要冒險的土地自己動手做。

◀▼用這六種配件來製作這冒險大地。



超時空要塞マクロス 愛おぼえていますか

超時空要塞



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	萬岱	無	￥6800

編輯"毒"家說法

光陰似箭日月如梭，林明美的歌聲依舊嘹亮動人，上場的人物也依舊帥氣。雖是平凡的２Ｄ射擊作品，整體魅力衝擊依舊無比堅強，唯一缺點就是遊戲難易度好讓人心跳又流汗。

STG 與權特拉第之戰馬克羅斯出發

駕駛可變機器人戰鬥機巴爾基利

於1982年在ＴＶ版上登場的「超時空要塞馬克羅斯」之後以其副標題「愛·還記得嗎」電影化在動畫史上立下了不可動搖地位的作品，想必有印象的人應該不少吧。

以這部電影為藍本而製作的這款遊戲，當然當時那些令人懷念的一條輝，林明美等角色的愛情故事的感動場面也是少不了的，再加上操作可變戰鬥機巴爾基利面對敵軍權特拉第軍的橫向捲軸射擊面。基本上本遊戲是由這以上這兩個部分來完成的。

採用橫向捲軸戰鬥的內藏意義

馬克羅斯的遊戲化為何不做３Ｄ，而是平面的橫向捲軸射擊呢？想必會抱此疑問的人一定不在少數。反觀，自小看馬克羅斯長大的20～30歲年齡層的人反倒是覺得橫向捲軸會來的更有親和力也說不定。然後再配合單純的操作系統好將感情移至動畫的世界之中。另外，對於巴爾基利的三階段變形（戰鬥機、半人形、機器人形）在視覺上的表現也更容易傳達給玩家。在遊戲完成之前，要評斷這遊戲尚算言之過早。現在所要注意的是，所謂巴爾基利的變形的意義到底能把這遊戲的熱中度提升到什麼地步呢。戰鬥機形態突破敵陣、半機器人形態將逼近的敵人擊退，而機器人形態則是發揮其機動性以拳、腳來應戰。



▲土星附近的宇宙戰。

在動畫中所看到的巴爾基利的變形到了以射擊，閃避二大要素為主流的射擊遊戲世界中，到底如何表現才能讓人覺得不失原作的協調性呢？這就請拭目以待吧！

超具迫力的影像畫面既使不是忠實觀衆也會興奮不已。

截取動畫家所描繪的線畫再施以ＣＧ處理。完成品就有如真實物來拍攝一般的順暢。想儘早看到巴爾基利變形英姿的人應該是不少才是。



▲水面光線反射在機體上。

▼就連細小地方都細心刻畫的美麗機身。

可變戰鬥機ＶＦ１巴爾基利

是地球統合軍的主力戰機也是玩家操作活躍的可變戰機。隨作戰需要可變成「戰鬥機」「半人形」「機器人形」等三形態。



◀機器人形態「ＶＦ－１Ｓ」在與權特拉第軍的白刃戰時充分發揮了其功用。

▲戰鬥機形態的「ＶＦ－１Ａ」，重視其高速移動力，以突破敵陣為目的。

▲努伽拉·卡

▶敵軍權特拉第軍的主力，由於他們是屬於巨人類型。這些武器與其說是機器人不如說是強化裝甲來的妥當。

▶古拉齊

▶立卡特

▶戰鬥機與機器人的中間形態「半人形」。同時擁有戰機的高速性與機器人的高機動性

▲MBR-04MKVI戰斧

▲ADR-04MKY防衛者

▲法蘭克斯

Dragon Knight 4



ドラゴンナイト 4

龍騎士4

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.7	帕布雷斯特	無	￥6800

編輯"毒"家說法

爲什麼PS主要鎖定對象總是較低的年齡層？像這般堪稱HG史上代表性軟體，爲何被修改的面目全非食不知味？儘管如此，就遊戲劇情來看還是一款值得推薦的難得好燒貨。

SLG

美眉多多的戰略RPG終於上場了！

ドラゴンナイト 4

序曲

流著神的血統的勇者大和武，有一天他的兒子誕生了，名叫翔。性格與父親完全一樣的翔，雖然頑皮卻也漸漸長大。當翔16歲生日的那一天，曾為武的戰友之一，現住在蘇妮亞城的巴恩寄了一封信給武。信中內容大意是說，有個身份不明的男人自稱為龍騎士，想把整個世界捲入戰火中。為了打倒這個男人，希望他能幫忙………。武認為這正是個好機會，就讓自己的兒子翔前往巴恩的所在地……。

▲不少深具個性的角色登場，熱鬧了翔的冒險旅程，角色的對話也很爆笑。

▲城中及村裡的情報收集不可或缺。要說到同樣的話重覆出現為止，這點很重要。

電腦遊戲中為美少女遊戲引爆的，可以說是這個「龍騎士」系列了。「1」和「2」是3D迷宮冒險RPG，到了「3」就恢復成正統派RPG。而本次移殖到PS的「4」，則和以往的系列及類別不同，是重視故事性的戰略遊戲。



▲這個世界似乎被不明的黑霧所包圍，人們都被變成石像了。

調查模式是碰面及收集情報

在城中或村裡的行動，遊戲裡稱呼為調查模式，在此模式中與居民或同伴對話，便會和RPG一樣發生許多事件。而如果不完成最低限度的事件，可就出不了城。

另外、本模式裡會有些人會在特黑斯的訓練所裡掛名，可以在此增加新同伴。



◀尤莉西絲城之後出現的特黑斯的訓練所，一定要來看看。

遊戲的流程是主角翔經過目的地的城市或村莊，完成突發事件後增加同伴。在城與城之間有戰鬥的部分，翔與同伴與阻擾他們的路西法軍作戰，若是獲勝則可前進到下一個城市。城裡準備了許多事件，幾乎都和登場的女孩子們有關。事件中也有令人臉紅心跳的圖片，樂趣無限。當然，遊戲中登場的美少女們很容易引人注目，但是故事內容經過千錘百鍊，一定會為之感動的！

多樣化的隊伍種類

每個部隊由9人一組編成，部隊的隊長被幹掉了，這個部隊就算全滅。部隊種類有長於直接攻擊的劍士系、長於中距離攻擊的弓箭手（妖精）系以及擅長遠距離攻擊給予敵人傷害的魔法師系等等。

各種職業間設定有戰鬥時的相剋關係。例如說，對付飛在空中的龍騎士隊，就要用弓箭手系的部隊較有利，只會間接攻擊的魔法師系就以劍士系最為有效。配合敵方的行動，仔細地訂定戰略。



◀加入我方後，先到狀態畫面確認他的職業。







◀能夠作間接攻擊的部隊在實戰中極為強力。



間接攻擊

1至2格內可進行攻擊的弓箭隊和龍騎士隊等是中距離型，離開3到5格方能展開攻擊的稱為遠距離型。要點在於攻擊無法還手的敵人。

直接攻擊

只能攻擊鄰近部隊的劍士隊、騎馬隊、忍者隊、格鬥隊、工作隊及僧侶隊都屬於這型。先讓魔法隊等的間接攻擊造成敵方損傷，再用這些部隊了結他們，這方是上上之策。





▲◀巧妙組合直接攻擊和間接攻擊，我方就可以幾乎不受任何損害而打倒敵人。





在城與城之間移動時，會發生戰鬥。研究過了敵方勢力之後，在地圖上配置好部隊就開始戰鬥。戰鬥方式是回合行動制，在一定回合內消滅全部敵人或是必須占領敵方根據地。我方部隊的其中任何一人只要被殲滅，遊戲便告結束。

而部隊是由角色一人及8位士兵組成9人編隊，有劍士隊、魔法隊等種種類型。當然，每個部隊其特徵及可能攻擊範圍都不同，牢記在心再來戰鬥方是上策。



每有戰鬥，士兵便有損耗。但只要在這復活之泉上停一回合，士兵數目便可恢復。靈活運用得當，戰鬥將有利於我方。

親密突發事件

只有PS版才有的原創要素。

PS版的「龍騎士4」、有著電腦版所沒有的"親密突發事件"這個原創要素。這個事件就是每到城裡或村中的約會名勝，便約我方同伴中的女孩子出來，談些私人性的事情。若是每次都約同一位女孩子，她對主角的好感度便會上升，對話內容也漸漸出現變化。依親密度的高低、之後的故事發展將受到影響吧………。

▲地圖上有紅心記號的就是約會名勝了。要約哪位女孩子呢？

▲◀好感度上升後，女孩子的臉上會面泛紅潮，一副墜入情網的樣子。

▲◀登場的可說全是美少女，讓人目為之眩。兩人之間十分親密後會變得如何呢？真叫人期待。

DESTRUCTION DERBY 2

デストラクション ダービー2

奪命飛車2



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.21	SCE	記憶卡	¥5800

編輯"毒"家說法

賽車模式部份速度感以及跑道場地並沒比前作提昇多少，因此倒是沒太多可令人吹捧之處，不過本人倒是愛極超強力撞車模式，狂飆與破壞可以令人徹底發洩心中隱藏的"獸性"！

SPG 奔馳三種跑道、進站修理全部看你！

前作「奪命飛車」和2的不同點、首先是競賽舞台的環形跑道和圓形競技場加上了地形起伏的概念。也因此在過彎時也會和真實賽車一樣爆胎、也會因地形而影響跑道。

另外因為機械運動以科學公式運算模擬，使得各部車子的動作更加順暢。三次元的處理作得徹底的結果，使得畫面更有立體感。





鬥車場的互撞、在前作中也只有圓形競技場一處而已、不免有一成不變的感覺。



圓形競技場的數目增加、車子的動作也更逼真。因此，如想靠理論來比賽就難了。

碎片四處飛散！



這個遊戲的精髓可以說就是車子猛力相互衝撞時的衝撞鏡頭了！本次作品裡，車子的碎片比前作更多，飛得更遠，

輪胎因衝擊脫落，引擎蓋彈飛，最後引擎還會噴火！可以享受熾烈的車鬥了！

快連按X按鈕！



失敗

成功

看右下的圖示，把游標移向損壞的地方連打×鈕，如此一來，圖示會由紅變綠，再重復這個程序即可。修理時間只有短短5秒而已！

進修護站裡去



▲幾乎都是在開始地點的旁邊。也有沒有維修站的賽程。

車體要是壞了

▲車子壞到極限引擎就會冒煙，快進修護站。

車體修復關鍵在按鈕的連打

撞到敵車或是牆壁的話，車體會慢慢損壞，車子狀況可以由右下的小車圖形確認。小車的顏色如果變成紅色，就可以開進修護廠緊急搶修，這是前作所沒有的。

模式3：毀滅競賽



▲鬥車場裡20台車縱橫全場、為求存活相互激烈碰撞

模式2：普通賽程



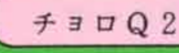
▲與平常賽車沒有兩樣、以求最佳時間為主的模式。

模式1：破壞賽程



▲總之以自車破壞敵車來賺分為目的。

CHORO Q2



チョロＱ２

Q賽車2



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2月預定	達卡拉	記憶卡	￥5800

編輯"賽"家說法

ＳＤ造型的賽車以及速度感缺缺的整體感覺，對於只喜歡實車臨場狂飆快感的玩家來說，似乎總會嫌玩命性不夠，畢竟本土飆車性總是和日本桃太郎不一樣，本地玩家呷意吃重鹹！

SPG

以漂亮的急轉彎來一決勝負！

濃縮於可愛造形車身中的賽車遊戲的諸要素

提起「Ｑ賽車」可在鄰近的玩具店的櫃子中可以常見到如掌中大小般的車子。最近，甚至還有出透明版的，可見這種玩具現在還一樣流行吧。不過如果光是看它們這些可愛的造形而認為「Ｑ賽車２」只是孩子的遊戲的話，那可大錯特錯，這款遊戲可是一款老少閒宜的單純賽車遊戲喔。

比方說，車子種類也是相當豐富的。雖說這不算是什麼相當要緊的事，但是可別忘了感情的移入也是不容忽視的。「Ｑ賽車」才有的設計與選項可是非常有趣的。還有車子的升級也是。本作品更新採用了「Ｑ賽車都市」的點子，比起前作更增加了升級的多重選擇。

不過，要注目的，還是莫過於本遊戲以操作感的追求及急轉彎技巧為中心的高度的賽車遊戲性，對於狂熱者也絲毫的無偏心。其操作性能充分發揮駕駛者的技巧，由此可感到製作者之用心。光是作為一款賽車遊戲就有十足的魅力了，就連硬派的賽車迷們也值得一試。





▶出賽只要取得前幾位的話就可獲得獎金，賺得獎金就上街去吧。

▲在「Ｑ賽車都市」中有零件店也有其它許多愉快的場面。



▲甩尾是放開油門後踩煞車。這也是這遊戲的魅力之一。



◀轉彎時路線要確實，稍稍減速穿過去吧。



用獎金來提升實力！

◀扭轉角度的大小可隨自己喜好調整。

▶車體部分有所不同了

商店一覽表

可以選擇自己所喜好的顏色。雖然須要花50G就在想改變車體名稱時好好活用吧。

新零件ABS（自動防鎖死煞車系統）也追加，由於賞金比前作還要多，購物時的後顧也減少許多。



隨著車體，所有零件數是固定的，所以就儘量把已不需要的給賣了吧。收購價是新品的五折。

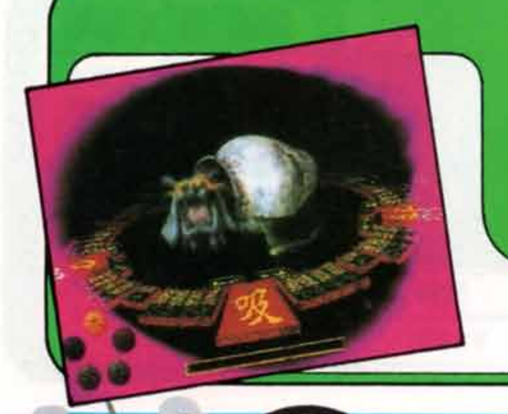
車體的總數大幅增加，甚至連前作沒有的造形亦有。更增加了蒐集的樂趣。



新登場的迷你遊戲短程加速賽。由於這也是被藏在城裏的某處，就用力把它給找出來吧。

クーロンズ．ゲート～九龍風水傳

九龍風水傳



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	SME	記憶卡	￥7800

編輯"毒"家說法

一款完全詭異風格的AVG作品，不僅登場角色詭異，就連背景音樂也是很詭異。而當您看到細膩的遊戲畫面時，就不難明白這款作品爲何得弄上四片裝的原因啦！

AVG 風水師終於也能超越時空了

你將扮演由香港最高風水協會所任命的風水大師！

由於本作為強調第一人稱之表現，所以對於主角的部分完全不做任何設定。雖然在開場動畫時對於遊戲目的以及部分設定方面已有所交待，不過關於主角的部分，依然是模糊不清。恐怕，抱著著「自己到底是誰？」而進行著地遊戲的人應該不在少數吧。

邪麼，就在此先對開場動畫說明不足的部分做個補充解說吧。「主角到底是什麼人呢？」

首先主角是一位各種陰陽術均紮實修得的風水師。當然也屬於所謂的風水師組織。而該組織的司令塔「香港最高風水協會」為了更正由陰界所引發風水混亂之事故，命主角由陽界前往陰界調查。邪麼，陽界、陰界又是指什麼呢？簡單的說把陽界想成我們所處在的現實世界就行了。姑且不提此說法正確與否，似乎也含有些包含未來的意味在。相對的，陰界也就是如影子般看似存在卻難真正下定義的曖昧世界。而我們的世界正可說是由陽界與陰界所構成的。

驅除邪氣，在即時迷宮中大步邁進吧！

在即時迷宮中，只要稍一大意，就會命喪九泉的恐怖地方喔～。在那兒可以顧問負責帶路的引導人。而引導人也應該會好好的帶領一無所知的你。不過，千萬不可大意喔。一旦心中有所迷惘，正是邪氣入侵的最佳時機，所以，得小心的前進才是。當所有邪氣驅盡之時，還會有…。

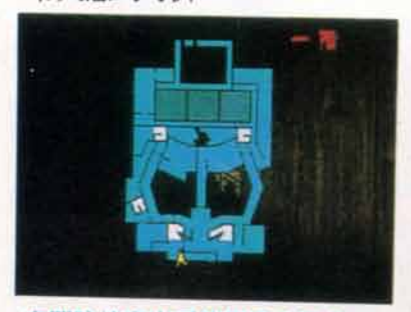


由於某種原因與操作盤同化的妄人。經由幫助他們，你的命運會大大地改變。

所謂妄人鬼律是什麼？看清楚鬼律的屬性！

在即時迷宮中遭遇的怪物就叫做"鬼律"。而鬼律是由被邪鬼所寄生而成的。

同樣的，如果常懷著壞心腸以致被邪氣寄生的人，就會變成妄人。而妄人多半無害，但他們奇形怪狀的容姿，倒是令人感到可憐…。

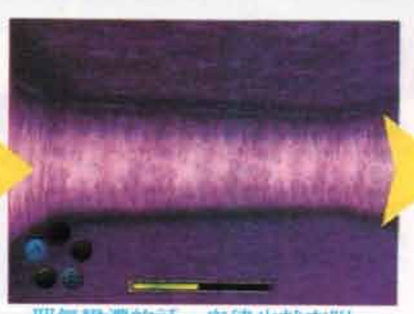


在即時迷宮中可使用風水鏡來表示地圖，地圖編輯是不可或缺的。

戰鬥過程連續畫面



畫面變成淡紫色，注意氣力衰減的同時也別忘了注意邪氣濃厚的方角。



邪氣變濃的話，鬼律也就在附近了，不過，也有可能在牆的另一側。



鬼律登場。遭遇的瞬間，會因邪氣而受傷。氣力充足嗎？



選擇「查」的話，立刻可以得知鬼律的屬性與相剋的屬性。不過會損HP…。



從已佈好的屬性中，選出與敵相剋的屬性，好好來修理鬼律。



如果所選的屬性正確的話，便可順利消滅鬼律，而鬼律就會變回原本的姿態。

THE GREAT BATTLE Ⅵ

ザ グレート バトル Ⅵ



英雄挑戰 Ⅵ

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2月預定	帕布雷斯特	記憶卡	￥5800

編輯"毒"家說法

過去超任上曾經紅過一陣的作品，只是在跳槽ＰＳ之後，聲光效果與遊戲系統倒沒有多大長進，內容也都還只是靠幾張ＳＤ老臉在苦撐，看來近來帕布桑皮癢癢欠罵唷！

ACT 受歡迎的英雄挑戰在ＰＳ上新裝登場

熟知的「假面特攻隊」「超人力霸王」「機動戰士」的角色全部ＳＤ化登場。各系列的英雄們並肩作戰面對強大的敵人，便是本作「英雄挑戰」系列的最新作品。

在ＰＳ上初次超級的「英雄挑戰」在角色，背景方面全部用３ＤＣＧ處理，立體感十足。頗具真實感。另外在遊戲內容方面除了原有的ＳＤ角色的橫向捲軸動作面之外，又追加了新型機器人的縱向捲軸射擊，對戰格鬥等新點子。個個都是可以令人期待的內容。

英雄們的基本操作是這樣的!!

至本作品（第六代）為止均是採用側方向視點為基本。不過依場所之不同，如搭乘戰鬥機時的射擊面，或３機合體成為巨大機器人戰國魔神時一對一的格鬥場面也有。而在格鬥場面時的操作與一般的格鬥遊戲大同小異。



當過關時，會有如此感覺的演出。也會有戰國魔神的合體動畫喔。

也加入了動作以外的要素

英雄們的基本操作，在基本上是幾乎沒什麼兩樣的。方向鍵是移動，□鍵是攻擊，×是跳躍鍵。在某些關裏無法加速的話也會因此無法過關。另外機動戰士W零式以外，如按著□鍵不放的話也可以集氣攻擊喔。





必殺攻擊（○）	跳躍（×）	攻擊（□）	高速移動（L１+方向鍵）	移動（方向鍵）
畫面全體的攻擊。次數表示在畫面的右上方。	隨按鍵時間長短可調整高低喔。	在地面上或跳躍時連續使用攻擊會不相同喔。	押著Ｌ１不放再按左或右即可高速移動。	基本上移動是按左、右。而上下則是能爬繩索。



格鬥動作的關卡。加緊攻擊，把敵人的ＨＰ扣到零爲止。



標準的情形是像這種傳統的橫向動作畫面。



格闘アクションステージ



シューティングステージ

縱向捲軸的射擊遊戲面。也會有提升能力用的寶物喔。



ナージュリーブル～螺旋の相剋

卡片天使2

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.21	巴利耶	記憶卡	￥5800

編輯"毒"家說法

雖然也是可以幫女郎們換換衣服，但是PS的這款作品稱得上是可愛有餘、豔麗不足。如果單從遊戲層面來品頭論足一番，不管是戰鬥系統或是故事劇情，都稍嫌有點小卡司。



RPG

為了商店街的和平奮起吧！

獨特的角色＆喜劇式故事

為防止異世界魔物來犯的Nage像，不知被什麼人給帶走了。街上充滿魔物，生意做不下去了的南壽村商店街，就以商店街的商品券為獎品，召集可為他們取回Nage像的人。而有5位女子高中生出現了……。玩家操縱這5位玩家，為探索Nage像而向異世界出發。開頭故事中便可明白，這故事很喜劇化。

更衣會造成狀態變化

戰鬥方式是各角色為一單位行動，進行回合制卡片戰鬥的SLG，可以享受多彩的地圖及滑稽的角色動作。也搭載了在商店街的探索及與敵人戰鬥時得到的衣服加以換穿後使能力上昇的獨特系統。



◀樹的野心到底會成功嗎？



◀一開始是制服裝。可以搭配得到的服裝道具。

▶巧妙搭配的話還可有能力上升的優待！



▲光看就很恐怖的溶岩地帶。果然靈異世界，現實中所沒有的危險場所四處都是。



▲飄滿白雪的雪山地圖，打倒阻礙前進的他校學生，繼續尋找Nage像的旅程！

多彩多姿的地圖＆獨特的戰鬥系統

本遊戲準備了許多地圖，每個地圖都深具個性，畫面也非常美麗喲！另外，作為S・RPG，戰鬥系統十分的重要。而本作品採用卡片戰鬥來進行，常常要賭一下運氣，令人心悸不已。



◀遊戲開始時可決定各角色的誕生石。戰鬥中使用相同誕生石記號的卡片，可以增加攻擊力

▶戰鬥採卡片戰鬥。附帶一提，附近若是有我方角色多人的話，就可使用更強魔卡喲。

能變化角色能力的更衣＆更換社團

可變化角色能力的獨特系統，這就是更衣＆更換社團。更衣時，如果可以好好搭配，則角色的能力會上升，而更換社團則可以學會對該社獨特攻擊方式。



▲更衣。巧妙組合4種配件，好好的為她們搭配吧。

出發去冒險的，是南壽高中的5位女學生。找Nage像的目的雖然各自不同，5個人全部都在享受這個事件。

森野樹

流行少女系的女孩。為了得到學生會長相田司的青睞，參加Nage像的探索。



風間忍

一眼看去是很可怕，其實很溫柔。參加Nage像搜尋的理由是因為可以盡情打架。



赤木杏

明朗活潑的女孩。和商店街的大叔們要好，看不過現狀而自願搜尋Nage像。



松永真

小孩子脾氣，不過可以和動物交談。因為"好像很有趣"而加入Nage像搜索。



筑紫澪

乖巧型，但很堅強。好學生類型，因不能漠視有難的人而幫忙找尋Nage像。





スーパーライブスタジアム

超級立體棒球

發售日	廠商	對應週邊	價格
7.1.31	阿克威史	記憶卡	¥5800

編輯"毒"家說法

SQUARE很愛到處亂插花唷！連棒球遊戲也不放過，看模樣就感覺很像某些遊戲的拼湊版，而眾編輯在體驗過後更一致認爲上天是公平的，FF賺來的錢是該奉獻出來一些。

SPG 只要有了它，你也是萬人景仰的職棒選手！

「超級立體棒球」是怎樣的棒球遊戲呢，看看以下就可以明白了。棒球遊戲的基本構想早在任天堂時代的某些作品裡被固定了。

以擬似3D視野讓投手和打者正對面，擊出的球飛入觀衆席之後就是全壘打的展示，然後再回到投打對決的畫面，這種基本格式與棒球規則一樣不必去改。那麼，有哪些地方能夠著手去提高質的方面呢？這些問題均可在這「超級立體棒球」的REPLAY中找到答案。只要有玩家不能控制球的時候，無論多短的時間都會插入重播，防止呆置時間的出現以及給遊戲帶來某種緊迫感，也正是本作品的最大特色。

創造人物也隨心所欲

近來玩家之間流行著有「製作」空間的遊戲，這款「超級立體棒球」也有著編集模式存在。棒球遊戲的樂趣，大部分是在於隨心所欲操縱實際的職棒選手的這種感情移植作用，但如此熱衷的人一定也會想“可以的話我也想站在職棒比賽的球場上”。這個編集模式中的姓名編集便可讓你代替真正的職業選手比賽。被趕出去的選手自然是很抱歉了，但在實際的職業運動裡這是常有的事情。

想當球團擁有者的人可玩隊伍編集，可以把整個球團納入旗下。

編集模式是什麼？



便利超商專賣軟體而受人注目的AQUAS推出的棒球遊戲「超級立體棒球」，這次為各位紹介編集模式。



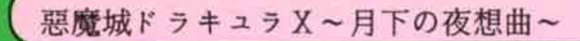
和現實中一樣，在2個聯盟12球團之中，登錄選手的名額也固定。如果做出了一個架空人物加入球團，那就要將原在該球團的人請出去。所以說，“想做個和自己同名的選手，和心儀的那位選手同場來較勁的話，就把討厭的選手削除，登錄編集後選定資料，設定有個性的選手吧。



或許囉唆了些，這是全壘打的REPLAY



嗯，彩虹耶。打出去的時候如果有彩虹。心情一定很好，不過也只是這樣子而已。有點兒期待。



惡魔城ドラキュラＸ～月下の夜想曲～

惡魔城

發售日	廠商	對應週邊	價格
7.3.20	科拿米	記憶卡	￥5800

編輯"毒"家說法

總算沒丟了以前同系列作品的老臉，新加入的ＲＰＧ升級系統也讓遊戲好玩又更耐玩。在仔細欣賞過這款遊戲後，不免怨嘆ＫＯＮＡＭＩ爲何只在Ｎ６４上搓麻將、踢足球？

ACT

ＰＳ的賣點就在這裡！

有著無數系列作品的柯拿米公司，其中可稱是看家作品之一，在無數家用主機上移植過的這個「惡魔城」系列已經消聲匿跡數年了。GAME迷們一直期待的最新作品，即將於３月在PlayStation上登場。將以前舊作的系統重新改良，以全新姿態在各位玩家面前出現。現在，吸血鬼的傳說將再次被人所傳頌………。



利用武器或魔法，可以攻擊遠方的敵人。



困難的地形已經夠頭大，還有怪物等著落井下石。

傳說再次被人傳頌

畢竟是卓古勒的兒子，阿卡德擁有超人的，非常特殊的能力，「變身能力」便是其中之一。雖然要借助到魔導器這種道具的力量，卻可以變作蝙蝠或一團霧。如此便可移動到平常到不了的地方了。

◀▲化成蝙蝠或霧後，就能自由飛翔在空中。還有，狹路也能輕鬆穿越。

多彩多姿的道具

以往，「惡魔城」系列的主角所用的武器是鞭子。不過，這次主角—阿卡德所用的武器是劍以及其他武器。而且，加入了ＲＰＧ中，武器或防具可以隨時更換的要素。也就是說，左右手可以分別裝備劍和盾（兩手劍亦可）。武器之外，另有回復耐久值的藥以及協助遊戲進行的重要道具等非常多的道具登場。





▲敵人掉下來的輔助武器之一。

他的名字叫阿卡德，身上有著魔族血統之人。

吸血鬼卓古勒公爵被流著吸血鬼獵人血統的李希德、貝蒙親手埋葬之後四年，某個月圓的晚上，李希德原因不明地失蹤了。過不了多久，原本百年才一次出現的惡魔城忽然再次現世。

以前曾與拉爾夫、Ｃ、貝貝蒙共同消滅了卓古勒，也是他親生父的男子——阿卡德，他的身體也起了變化。為封印住魔族之血而選擇了永遠的睡眠，這場夢卻遭人阻礙。他察覺到自己故鄉的復活。命運的靈魅，如今正聚集到城內。

命運的戰士



從開始便有一大巨大敵人出現，可別輕敵。

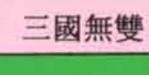
▼地板不穩的塔關。敵人妮美西絲的長距離攻擊相當棘手。

▲活用劍的特長，給多敵人快速攻擊。

▼跳躍後的向下突刺給了敵手創傷！

華麗地飛舞

隨著玩家攻擊時的操作，阿卡德會作出非常多樣化的動作。如同背負著命運的戰士一般，動作上也能感到有些許的華麗感。



三國無雙



三國無雙

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	光榮	記憶卡	￥5800

編輯"毒"家說法

雖然KOEI第一次下海玩玩動作戲碼，但表現可圈可點有看頭，刀光劍影可不輸臭屁刀魂，順暢魅力更讓鬥神卡拉抬不起頭！看來當本遊戲賣座後，「信長快打」就等著跟進！

格鬥ACT 自豪的得意作迸出火花，衆英雄的夢幻對決。

不懂歷史也可享受的流暢動作及多采要素

在許多本歷史典籍中，擁有最多書迷的三國志，特別是以史書「三國志」為基礎寫成的「三國演義」，描寫了衆家豪傑超乎常人的活躍及諸多奇跡，讓人覺得到現在都沒改成格鬥遊戲推出，真是太過意外了。是否因為期待殷切，終於歷史遊戲的龍頭光榮公司自行著手將「三國志」格鬥遊戲化了。其名稱即是「三國無雙」，歷史迷們必定夢想過的夢幻對決，在Play Station上輕易地再現了。

至於令人注目的遊戲內容上，最令人吃驚的是由每秒60格的畫面交替構成的各角色順暢動作，另外各角色的固有技方面，不僅看來華麗，也齊聚了不少樂趣。全體的感覺上雖同是武器３Ｄ格鬥，與之前發售的拿姆科「刀魂」很相近。但是這「三國無雙」更有在有本遊戲才有的獨特要素，多玩幾次便可明白其不同所在了。

另外，基本操作系統以之前的同類軟體為準，更為初學者加入「自動防禦」，這點別忘了。對近來格鬥難度提高而不能適應的人，以及首次接觸對打遊戲的人來說，都可在某種程度上享受遊戲。



斬攻擊　□鍵

◀揮動大型武器，基本上攻擊較慢，能用與否端看技的合適性。

刺攻擊　▲鍵

◀技出手的速度大致較快，但易流於單調攻擊。只靠這種仍舊很危險。



反彈　×鍵

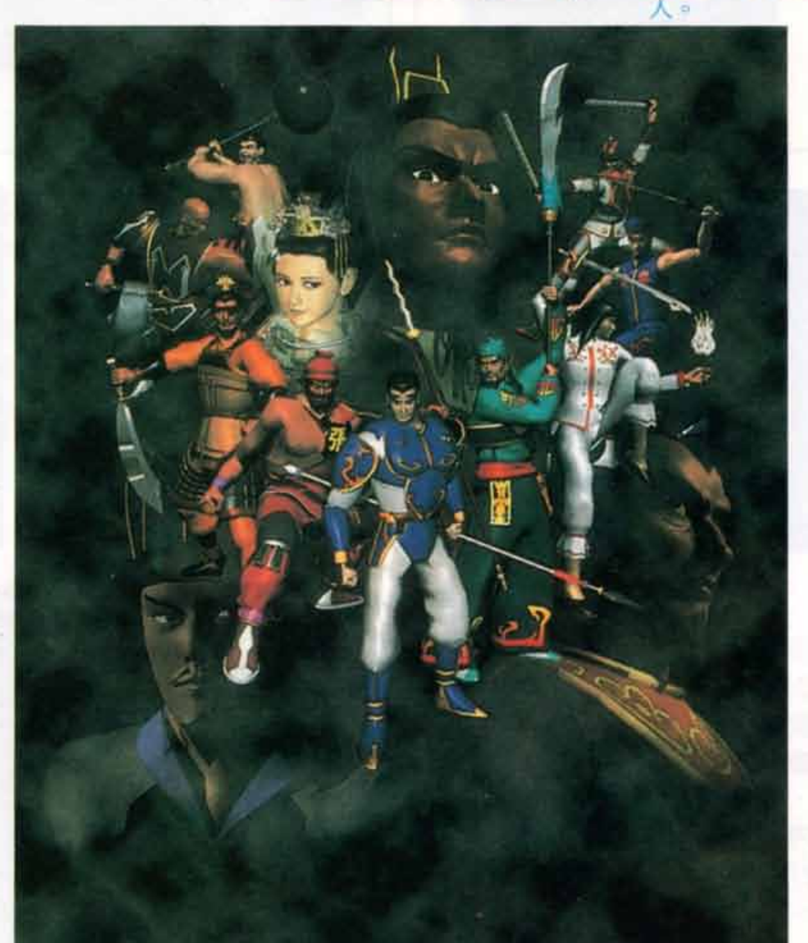


▶用自己的武器把敵人的攻擊反彈。但是輕輕擋過的空隙較大。

輕輕架開○鍵

▶如果成功，會比反彈要造成更大的空隙。特別是使槍的對手，將會完全受制於人。





"氣魄表"引起的變化

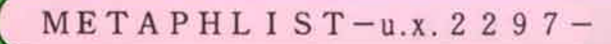
畫面下方有個表示各角色"氣魄"的表，會因為採取攻擊或前進等積極性行動而上昇，反之若後退或防禦則會下降；也可說是以積極互攻為前提下的概念所產生的系統。

另外，這個表貯滿之後，就可使用平常不能連續用的招式，而且可以使用一擊逆轉，名為「無雙亂舞」的最終奧義。無雙奧義有斬系及刺系兩種，因狀況而使用會是有效攻擊手段。總之，要積極的攻擊。

氣魄表變化的重點

上昇	
①向前踏出	②重複攻擊

下降	
①後退	②採防禦姿勢



立體戰機



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.1.31	ADM	記憶卡	￥6200

編輯"毒"家說法

有戰略模擬也有緊張開火，誰說射擊遊戲不能腦筋轉轉換點新花樣？整體音效與刻畫細膩的過場動畫，充分表現製作小組用心、沒偷懶的高貴開發情操，起立敬禮！

STG 引進ＲＰＧ成長觀念的射擊遊戲新登場！

這款遊戲的目的是在鎮壓星際間的紛爭，將宇宙帶往和平。可是，令人驚訝的是，遊戲中穿插的動畫竟超過一小時以上!!可說是令射擊迷和電影迷會動心不已的一款軟體。主角是世界和平維持連盟（UPKF）所屬的駕駛員。故事進展是以主角及其周圍４人為中心。而隨著戰鬥經驗的累積，自機也會隨之成長。火力逐漸強大的過程是很爽快的喔。

序幕

在u．x．２２９７年，爲了防止織配許多星球的因貝魯諾帝國的侵略，ＵＰＫＦ組成了一支特殊部隊，遊戲的主角－立德因爲飛行技巧高超而被看上，究竟在這場戰事中會有什麼遭遇？

▲開場是由ＤＪ開始、音樂方面也是下了相當的功夫喔。

戰略畫面說明

這是主角選擇出擊星球的畫面。雖然每一戰ＵＰＫＦ都會下達命令，但玩家可以無視指令而攻擊其它的惑星。由於難易度因惑星而異，所以射擊遊戲較不拿手的人可以先選擇較簡單的惑星攻略以便提昇自機的火力。無論如何，至少最前線不要被敵人給奪去了。



▲敵軍在右側，而我軍位於左側。有如此多的是星球，不起紛爭才怪。

死守住前線吧!



▲黃色的線就是前線。敗戰的話會朝我軍方向靠近



▶敵機破壞率、出擊目標等也是用動畫來表現。



▶惑星莎爾巴。可是灼熱之地。



▶惑星之一的朵利靈羅斯的畫面。

死守最前線！

首先必需要在戰略面決定出擊目標的惑星，射擊面則是對敵機進行攻擊行動。再依戰果來決定戰略面所顯示的敵，我兩方的前線位置。如此，當最前線到達敵本星時，適時出擊如再給予敵軍相當程度打擊的話，便是我軍的勝利了。

▶敵、我雙方的前線均以黃色來表示。戰果之好壞由此可以一目瞭然。





戰勝會影響前線的變化

FEDA 2 WHITE SURGE the PLATOON

フェダ2~ホワイト サージ ザ プラトゥーン~

王者之師2



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	亞諾曼	記憶卡	￥5800

編輯"毒"家說法

難道不知道知恥近乎勇的道理？2代作品基本上竟然還是捨不得超越前作塑造出本身的風格，除了出場人物有稍作更新之外，一成不變的戰鬥動畫和系統讓人心好痛、牙好癢！

SLG 追蹤革命性的動畫戰鬥系統.!!

配合硬派故事的大迫力戰鬥系統。

「王者之師2」並不只是單純的勸善懲惡故事，更是描寫戰爭真實的故事。某個人受傷，某個人死亡，我們可以看到被捲入激烈戰爭漩渦之中，卻仍舊面對一連串悲慘命運的英雄們所描寫刻畫的悲歡離合。再者，本作為加深故事性，採用戰鬥場景，以看似戰場的廣大原野，和血濺五步的華麗畫面來表現戰爭的激烈。另外，也考慮到戰鬥變化，採用了依裝備道具的不同，攻擊畫面也改變的系統。

不只是在勸善懲惡，非常厚實的故事情節。

東阿卡迪亞軍的三流部隊「白色殺騎」被命令去完成看似簡單的任務，卻因為敵人諜報的活躍而失敗………。被孤立的主角請求救援，卻被無情的拒絕。主角們這才發覺到自己原來是是一著廢棋，而輕易落入敵人的手裡。成為俘虜的主角們，發覺自己的真我是在戰場中，因此志願成為傭兵，踢掉自尊，即使是跪地求饒也要開闢出第二個人生。"三流部隊"、"廢棋"、"跪地求饒"………全篇中到處散見的關鍵字，瀰漫著灰色的氣氛。與好學生般的主角活躍的勸善懲惡不同，可以感覺到真實的人間故事。玩家也隨哈貝等人一起投身戰場吧。

機動白兵裝備





活用機動力的裝備才有的通常攻擊鐮劍及劍流星。劍流星是將手中的劍丟向敵人的擲劍技。

本次用心製作是「兵裝」這部分。因應裝備變化，自己的數值也變化，技巧也變化，可因戰況做靈活應變。

在此介紹的哈貝用的兵裝共有4種，各種兵裝包含通常攻擊及特殊技共有4～5種攻擊方法。也就是說，一個人有近16種的攻擊。



重裝迎擊裝備

重視接近戰的攻擊力的裝備，奮力一擊為主要攻擊方法。





MES戰術裝備

特殊武器MES為主的裝備，能使用元素力場造成的遠距離攻擊。



機動飛行空軍裝備

在空中以遊擊為目的的飛行部隊，對敵散布麻痺物質，是援護角色。

謝路法



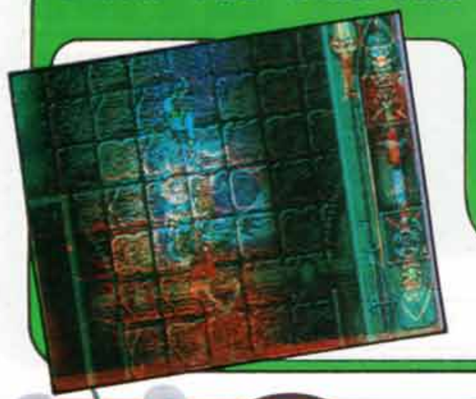


▲▶密涅瓦也可騎乘謝路法（雙頭龍）來戰鬥。

KAIN THE VAMPIRE

ケイン．ザ．バンパイア～最後の選擇

吸血鬼復仇



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	BMG	記憶卡	未定

編輯"毒"家說法

想趁著惡魔城所造成的吸血鬼熱潮跟著撈一筆？很可惜，創意雖然值得嘉獎鼓勵，但火候卻仍然不足。不過不愧是音樂產業旗下的關係企業，遊戲音效因為很用心所以很好聽！

ACT 世間不光只有好人而已

在遊戲中開始時主角就已命喪九泉，真是不得了的開場。其後主角由妖術師摩達尼亞之手變成吸血鬼而復活，開始了他的復仇之旅。這種設定果然是相當的灰暗，而且遊戲中砍殺人及吸血等殘忍的場面也不少…。

遊戲進行則是以主角持劍打倒敵人前進的動作ＲＰＧ型式。主角能力的提升並不是由經驗值的累積而是由寶物或道具的取得來增加ＨＰ上限，或強力的攻擊武器來增強攻擊力。

追尋九支柱子「彼拉」所掌握的關鍵是…

主角「肯」的旅行簡單的說就是以打倒神為目的之旅。由於諸神相爭之故，使得「彼拉」此能源往惡向發展，以致於世界失去了秩序。當所有的神倒下，九支柱子全部成為諸神之遺物之時，諾依克司和肯的命運也就決定了。



變成狼的移動力相當高，也可以做跳躍。



變成蝙蝠的話，可以一口氣回到這個塔來。

全身的肉碎裂，變成骸骨崩碎。這是肯擁有魔法的一種。

魔法共分二種類。一種是有使用次數限制的道具型。另一種是消耗魔力的無次數限制型。





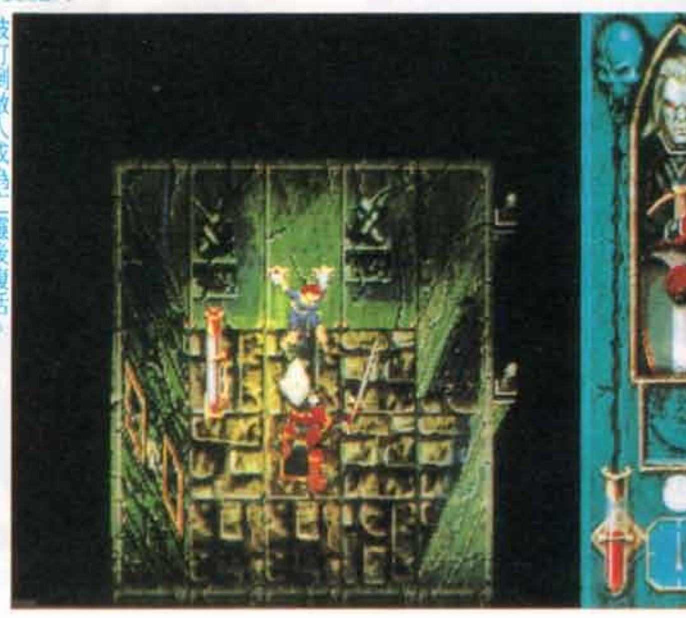
如果有取得可變身道具時即可變身。變身後可使用與一般時不同之能力，不過這得耗費魔力。







被打倒敵人成為亡靈後復活吸他們的血後可以回復魔力。



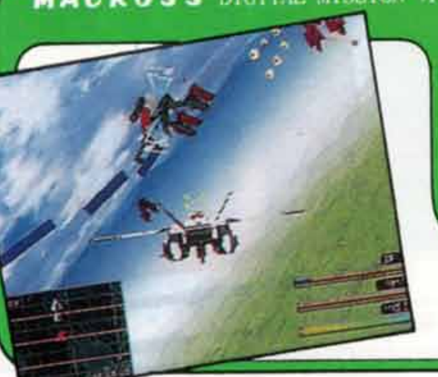


為了活命必需要吸生血

肯是以血為糧食的吸血鬼。說到其具體的方法，就是先將獵物給予一定的打擊，當他們無抵抗能力之時，再吸其生血。獵物受傷而死的話，在無法吸他們的血的，總之，再攻擊敵人之時要適可而止才行。另外，攻擊襲來的盜賊或守墓者是無所謂的，一旦殺了村人的話可會影響故事進行的喔。再則，人口數相當有限，如果吸血吸過頭了，往後的日子就不好過了…。

MACROSS DIGITAL MISSION VF-X

マクロス デジタル ミッション VF－X



超時空要塞

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	萬岱	記憶卡	¥6800

辣輯"毒"家說法

一樣是同標題的作品（雖然故事背景不同），但是PS版的畫面與呈現水準卻是差上SS版一截、慘不忍睹，難道說這是因為受到企業合併後政策突然擱擺所導致的後遺症嗎？

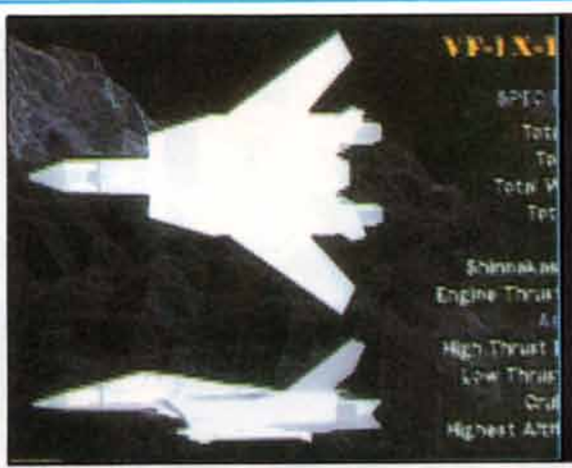
SLG 這款遊戲可讓你初次體驗操作"巴爾基利"

真可說是千呼萬喚始出來的這款軟體，終於要發售了!!在此對於遊戲的基本系統與故事在稍做個介紹吧。

擔任駕駛員的玩家受特命要救出被不明敵人所綁架的歌唱團體「Milky Dolls」全部共可操控六種類的巴爾基利，以進行各項困難的任務。當然各種類的巴爾基利均可自由變形成「戰鬥機」、「半人形」、「機器人形」等三種型態。而各機種之性能與特徵，掌握著是否能順利完成任務的關鍵…。

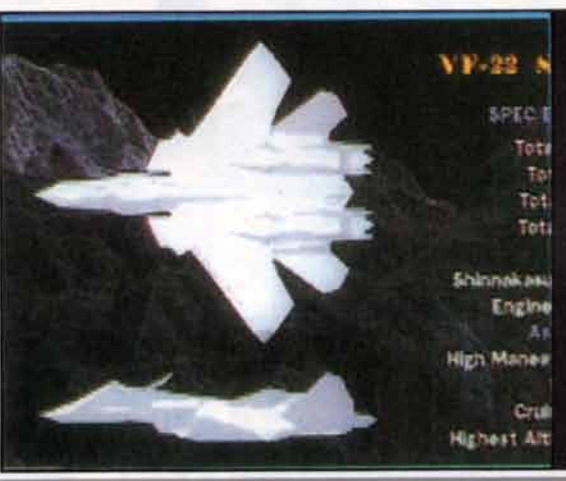
至於全機種的共通裝備方面包括無彈數限制的機槍，和具有追踪功能的飛彈。雖然有次數的限制、隨機種、型態之不同，必殺技也有所不同。當必殺技使用或變形之時，都會有迫力滿點的畫面可以欣賞喔!!而這也正是讓超時空要塞迷們所感動不已之處。但是在遊戲一開始之時只可使用「VF－1」「VF－4」二機種。而其餘的4種要隨過關之後才會持續的加入。

所追加的機種除了在本系列作品中登場過的外，更有導入了新型機種。當然在遊戲中該有的操作性與攻擊力是相當的考究的。也因此，當從舊機型的「VF－1」換乘到最新銳機「VF－19」或「VF－22」之時那種能力差的感覺更是明顯。不僅在視覺上的真實感，就連各機種的特性也是一五一十的忠實表現出來。



VF-1Xplus

一開始只能操作這種機型，所以在任務失敗時，仍然可以再使用此機種進行任務。總之，還是趕快習慣牠的操作吧。



VF-22

與VF－19同樣，到遊戲的後盤時，便可以選擇了。真不愧是最新銳機，從機動性，速度飛彈鎖定範圍和發射數都相當的優秀。

對於畫面極限相當講究的"超時要塞"遊戲世界！

執行任務的舞台，從宇宙空間、惑星上空、低空、都市到敵人的基地等等有各式各樣的地形。為了應付各種狀況以進行任務，就必需要能活用VF系列的變形能力不可。變形的操作是按△和□。例如從戰鬥機要變人形時就按△，而半人形則是按□。在完成變形時僅需一個動作即可完成，不需要經過階段式的變化。在實際的任務中捕捉目標的長距離飛行是採戰鬥機形態，而接近目標物時則改用半人形或機器人形來攻擊。不過由於戰鬥機形態與地形相衝撞時會受傷此時最好是改採用半人形比較好。



在後方視點或必殺技使用時速度、損傷等等都會顯示在畫面上。



各任務均是由母艦「瓦爾哈拉Ⅲ」的艦長親自下達。其後說明由通信士來說明。

各種機、各形態時均預備好了各式各樣的必殺技。當R1押著不放，便會顯示出該形態的必殺技表，只要按下對應的按鍵，必殺技就會自動執行。而其效果有的會給予周圍敵人打擊，有的又可回避敵人的攻擊等等。要如何應用，一切都得靠操控者的手腕了。



海腹川背．旬

海腹川背・旬



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	艾克京	記憶卡	￥5800

編輯"毒"家說法

搖身一變成爲次世代版之後，要拿出來的水準當然也得更多。除了畫面的表現變大變美之外，唱歌和穿插動畫也是跑不掉、閃不了，但CD一貫讀取症候卻也令人忘不了、忘不了。

ACT 獲得偶像崇拜式歡迎的牽引動作遊戲

移殖決定後造成話題的「海腹川背、旬」這個遊戲（特別為沒有玩過的玩家解釋一下，海腹川背乃是女主角的名字），題名多了個「旬」，究竟比超任版強化多少呢？

最大的不同就是在於關數的大幅增加，而且每一關的畫面大小由以前的 2 × 2 固定 4 畫面變成自由大小，最大可以到 9 個畫面，可以充分的享受寬廣的空間。陷阱及道具的種類也增加了，關卡地圖也立體化，變得更為鮮艷、更為多彩多姿。這些都可以在精彩的遊戲畫面中清楚的看到。再來呢，追加了「攀岩附壁」的動作，以及預定增加「川背小姐專屬動畫」，喜歡玩可愛美眉角色動作遊戲的玩家千萬不可錯過了。

「海腹川背」之所以會受到歡迎，原因在於可從釣竿上伸出橡皮繩子來前進的牽引動作。操作的基本是十字鍵加上一顆按鈕組成的跳躍動作遊戲，卻因為了另一顆控制魚鉤的按鈕的運用產生了多樣化的動作。按著十字鍵，身體也不自主隨著畫面移動、這就是它的賣點。

基本操作法是從把魚鉤連同橡皮繩甩出去開始，如果按著按鈕不放，鉤子勾住牆壁或敵人之後便固定起來。這時再按十字鈕的上下便可伸縮橡皮繩。重覆這些動作，通過各種地形，向著出口前進。



◀看那立體製成的遊戲畫面！畫面上寫滿了「海腹川背」的字樣。



▲被金魚拖下去了。這次也為敵人設定了重量，掉落的速度也不一樣，這也是牽引動作遊戲的特色。

◀有如鐘擺一般前後擺動，增加速度，一口氣跳到另一塊陸地。這個技巧很重要。

◀比起尋常地面來，用橡皮繩勾住天花板前進反倒安全些。



◀遊戲中的氣氛也完全移殖，強化過的畫面多美麗！



◀把鉤子勾住天花板後，縮短繩子便可吊在半空中。再將身體左右搖動有如鐘擺、看準時間放開按鈕、就可做大幅的跳躍。



▶除了牆壁或地板，也可以勾住敵人。敵人只要昏倒了就可以消滅牠，看是釣到背後的魚簍或是踢牠下海。



◀讓敵人昏倒後、把固定住的勾子回收鉤起敵人，這就是牽引動作的真正意義。



◀釣到的魚可以放在背後粉紅色的魚簍裡面，而且可以裝無限隻呢！好個魔法魚簍。

這就是牽引動作遊戲的全貌！

特別為各位玩家介紹一下這款遊戲的動作操作。首先，對著敵人投出魚鉤，勾中的話敵人會昏倒幾秒鐘，這時候玩家將繩子縮短會把敵人勾到背後的魚簍裡。另外，向著地板、牆壁或天花板投出魚鉤，就會勾住固定起來。這時只要搖動繩子或將繩子縮短，就能夠跳得很遠。

▼投出魚鉤後按住按鈕不放、可以勾住敵人。



▲縮短繩子，將敵人拉近，之後往川背小姐背後的魚簍裡一拋！這感覺不錯。

▼然後，用鐘擺原理，加強擺動幅度。



▲為跳到遙遠的對面，首先先把鉤子勾在附近的地板或牆壁上。



▲即使離得再遠，也可以一口氣飛過去。調節繩子長度是重點喔！

牽引動作遊戲中可用的技巧可說五花八門，裡面有遵照物理學法則而行的動作，也有遊戲式的華麗動作。

當然也可以前進到靠跳躍無法抵達的地方、不過最為人愛用的是類似野外求生的用法到了跳不過去的地方、只要把鉤子掛到附近的牆上再飛過去就ＯＫ了。活用地形構造是不錯，也可以利用輸送帶或是把鉤子掛到敵人的身上。

這個遊戲的樂趣就是在技巧的提升。當想出如何到達以前無法抵達的地方的方法之時，那股喜悅不是言語可以形容的，各位玩家請好好的體會。





▲長腳的詭樣大油桶向你飛過來。油桶裡面到底賣的是什麼葫蘆呢？



▲眼看大油桶就要著地，卻把腳一縮、桶子裡飛出魚來了。



▲會來個大跳躍、所以把鉤子勾住牠，一起飛過去……



▲平常絕對到不了的地方也輕而易舉。眼前大門正等著妳開呢。



▲先向上跳、把魚鉤勾住天花板再縮短繩子成懸空狀態。



▲按十字鍵向左右搖，身體就會像鐘擺般左右擺動，這個狀態下放開手。



▲在空中時就向正上方投出魚鉤，這是馬戲團空中飛人的要訣。





強敵田螺兄。不管是地面還是天花板，到處爬來爬去，十分令人厭惡。超任版中碰到牠就立刻掛了，這次即改成碰到牠會長時間昏倒。川背小姐昏倒時的小雞標示仍然存在。

和超任版有這麼多不同！

ＰＳ的Polygon機能所畫出來的背景會因每關不同而換季，川背小姐的衣服也會變化。另外、動畫和實際拍攝影片合成製成的開頭及結尾動畫也將加入（為川背小姐配音的小森真奈美小姐也是主題曲的主唱、小森迷們請勿錯過）。而且，不僅陷阱、道具、關數有增加，更追加了「攀岩附壁」的技巧，接關次數也沒有限制，這下子對動作遊戲敬而遠之的玩家們也可以挑戰大結局了。

NAMCO MUSEUM 5

ナムコ ミュージアム vol. 5



拿姆科名作劇場5

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	拿姆科	記憶卡	¥5800

編輯"毒"家說法

雖然收錄作品以現階段眼光來看總覺老掉牙，但對懷舊的人兒來說，前四集收錄的作品值回票價，第五集的內容更是強強滾、嚇嚇叫。如果您已收齊全系列，錯過這次更是不應該。

ACT 包裝封面上是拿姆科的最後一個字母「O」

將拿姆科公司往年的名作再度重現於世面的「拿姆科博物館」系列第五集登場！這次所收錄的五部作品包括，滿身是傷卻奮勇前進的跑者動作遊戲「追趕跑跳碰」，充滿恐怖氣氛的「地下要塞」(STG)，還有為救助被抓的公主而勇者變身成為青龍的射擊遊戲「龍魂」。另外還有大家所熟知的「小精靈」的3D版，最後是一部描寫神之子瓦爾琪莉冒險的「女武士大冒險」等，全部都是令遊戲迷感動的作品。

入口

這就是1樓。此為中心可以前往上、下樓。在櫃台的還是那位小町小姐。從右手邊的樓梯上去之後可通到有樓梯和電梯的大廳。走樓梯的話，可以上二樓，而電梯則是直達3樓。

資料室

在三樓裏的一間房間中，在此有可查閱到遊戲紀錄的資料筆記。在第一集當中是於在酒吧的櫃台上，但這次是寄放在住在此地的「奧爾歐爾」手上。

開場動畫介紹

小精靈和其它有在本遊戲中登場的角色一起登場。大迫力的開場動畫依然健在



▲這次開場動畫的主角是小精靈。

◀收錄當中作品的主角們當然是全數出演。



▶櫃枱的小町小姐還是那麼的親切待人。真是辛苦了。

◀這是平面圖，地下有一處，地面上則有4處展示通路與遊戲間



◀打開門，在深處有一棟建築物。資料筆記是在那裏面吧。進去一探個究竟！

資料筆記的內容

◀為了更提升遊戲樂趣的資料筆記。這次的期待度可望更加提升。

令人期待已久的動作冒險遊戲登場

女武士大冒險

大家所熟知的瓦爾琪莉和桑德拉這個組合，為了拯救邪惡之化身卡穆斯破壞而瀕於崩壞的世界，再度降臨這個大地!!在遊戲中如遭電擊或被大石頭壓成肉餅，落水時掙扎等等逗趣的漫畫表情正是這款軟體的魅力所在。不過，活用了拿姆科機版系統II的機能，大跳躍巨大化魔法等等還有經過詳細設定的世界觀所完成的圖象以及音樂都是無法忘懷的。



▲可實際體會到自由落體恐怖感的飛石地帶。



▲斯理・斯爾格比齊・柯斯爾依念。通稱斯爾。在FC版時是只一介盜賊罷了。在本作中已經開業獨立了。

▲從梅的媽媽那兒拿到的光之劍。

令人期待已久的名作，終於決定收錄當中！這次也是名作雲集!!

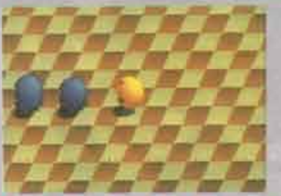


最新！立體小精靈通信

敬告全國的立體小精靈迷的各位，讓大家久等了！現在是「立體小精靈通信」的時間。在這個專欄裏，我們將提供最新最熱門的話題給各位。這次的頭條是關於PS版畫面公開之新聞。請看，橫畫面、縱畫面，絲毫不放水的完成度。角色看似多邊形處理，但卻不是這麼一回事。真不愧是完全移植。期待早日完成!!那麼就下回再見囉。



小精靈劇場





▲充滿美式幽默的短編卡通？這種逗趣的畫面收錄在小精靈劇場中，照片中是劇場中的兩張劇照。

「柯門」是什麼？



▶柯門是小怪物。會和小精靈一起跳躍可要小心。



▶與業務用相同的縱畫面模式，那種臨場感能否完全再現嗎？

PS版畫面入手



▶點數均在畫面的右側表示出來的橫向畫面模式。雖然有些許不協調、移植度是相當高的喔。

地下要塞也請多多指教！

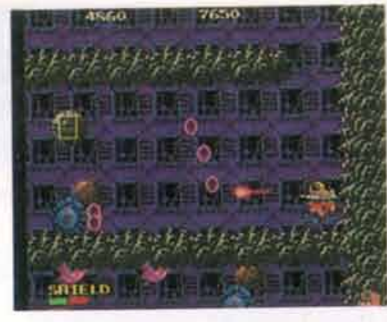


▲在這高配分的時代，這種低配分實在有點…。

懷念的三作品同時收錄。可別忘了他們!!

除了「女武士大冒險」「小精靈」外還有右圖所示的3作品同時收錄當中。和前述2作比較起來，雖然是略顯遜色，但是至今為仍然有不少賭性堅強的死忠支持者。還有「地下要塞」「立體小精靈」這二部作品可是第一次移植到家用遊樂器上的喔！那麼移植度是否會受影響呢？看到發賣至今為止的前面數個作品，（Vol. 1～Vol. 4）大概是不需要擔心的吧。

要提的是，到此為止「NAMCO」5文字已完全湊齊了今後此系列遊戲是否還會繼續作下去嗎？現在雖然尚未無法確認會如何，但仍然是衷心地期待拿姆柯能繼續將其往年的名作繼續出下去…。



玩家就只靠這波動槍來抵禦敵人…。





如果不能在時間內到達的話…。





曲調動聽的背景音樂有著許多屈指的名曲。



地下要塞

"雖然恐怖但很爽快"以此做為噱頭發售的一款遊戲。收到了由和平種族巴格特傳來的S.O.S.信號，知道了原因是出自於地下要塞巴拉迪克的支配者歐庫迪族手上。而玩家身為宇宙邊境警備隊的一員，為解決此紛爭而出動。

追趕跑跳碰

操縱滿身是傷的跑者，必須踏破包含了32關的謎之地下通路。在時間內如能到達終點的話就可過關。但是在途中會遭遇減速的地板、鐵罐等。會有各式各樣的阻礙物來阻撓玩家到達終點。

龍魂

各位射擊高手們，讓你們久等了，總算等到「龍魂」的登場。變身為龍的主角為了要救回被抓走的公主而向魔王查維魯挑戰。劇情相當的浪漫動人。

TWINKLE STAR SPRITES

ティンクルスタースプライツ



瘋狂之星

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.1.31	ADK	無	￥5800

編輯"毒"家說法

遊戲點子創新有一套，既是射擊作品卻又融入方塊遊戲的型態，吃慣格鬥大菜的NG玩家不妨換換口味潤潤喉，只是這款遊戲兩人同樂比較有搞頭。

PZG

噫？射擊遊戲也有對戰嗎？

這是遊戲業界首創的對戰射擊遊戲。噫？怎麼玩？如果說這句話，你就太遜了！大量引進方塊遊戲要素的這個全新對戰系統，玩上一次可就欲罷不能了！

敵人漂浮在左右分割的畫面中，把它們打倒。

小嘍囉們成編隊向你飛來，只要幹掉其中一隻，因為爆炸的爆風使在附近的敵人也一起爆炸（誘爆）。只要能引發多次連鎖爆炸，便可以把小嘍囉和阻礙角色送到對方畫面裡。

先讓對方體力變成0的人就贏了。

三段式儲氣攻擊

只要按住射擊鈕不放，畫面下方的威力表便開始集氣，放開後便可射出威力強大的儲氣射擊。

打倒敵人後，威力表的上限會增加，就可以使用高級的儲氣射擊了。

三種模式可供選擇

主角羅德蘭為取回瘋狂之星展開冒險的故事模式，自由選擇角色的角色模式，以及二人對戰模式，玩家可以選擇這三項。



重覆不停地轉世，解救過王國危機的戰士。但並非因為宿命，而是為了興趣。



▶緊急回避用的炸彈仍然存在。



▲把寶珠一起送入爆風中的話，一定時間內所打倒的敵人全會送進對方畫面中。



▲ＬＶ３的儲氣射擊。把儲氣射擊和頭目一起送給對方。



▲ＬＶ２的儲氣射擊。把儲氣射擊和特別角色一起送給對方。

最重要的規則呢？

這個遊戲，簡單來說就是射擊遊戲式的方塊遊戲。首先介紹一些需要注意的規則。

對對戰對手的攻擊，基本上是用連鎖爆炸。利用敵人爆炸時產生的爆風，對編隊飛來的小嘍囉連鎖攻擊。當然，連鎖數越多，就可給對手更多的攻擊。

巧妙利用敵人的攻擊也是一個重點。特別是「報復反報復」，各角色的特殊攻擊將會爆發出來。再加上連鎖數的多寡……？



▲「報復反報復」時，各角色固有的攻擊爆發。

選角模式



▶令人爆笑噴飯的會話內容。

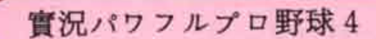
故事模式





對戰模式







實況野球4

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	科拿米	記憶卡	¥9800

編輯"毒"家說法

受到最近職棒疑案重重的影響，國內棒球遊戲似乎也跟著跌停板，雖然N64的硬體機能夠爭氣，但是卻也難抵拿米先生移情別戀，實況野球這次好像LIVE不太起來哩？

SPG 選手資料完全更新，遊戲性大幅強化

玩家的期待達到最頂點的本款遊戲，比較過去的幾款系列作，我們得以將變更點及追加部分加以重點介紹。

首先，新版變更點中第一個便是球場了。先前的版本中，近鐵Buffalos的根據地是在藤井寺球場。

但是本版本則變更作大阪巨蛋。尤其是將成為大阪新觀光點的這個變更就夠讓球迷興奮的不得了。另外，去年球季結束後的球員交涉中，喧騰一時的清原F・A（自由選手權）事件及落合選手加入日本火腿也完全記錄。還有像真實球團的選手指名及新外國選手入團，本遊戲到底能擬真到何種程度呢？



使用十字鍵的情況



打擊框游標移動緩慢，因此打擊上將比較重視看穿投手的球路。不過，反倒因移動緩慢，可以微妙地調整游標。

使用3D搖桿的情況



手指一離開3D搖桿，游標便恢復到中央。而且，比起十字鍵來移動要來的快，對投球也比較容易作出反應。

畫面也大幅加強

由超任到任天堂64，最大的變更點莫過於畫面的加強了！以實況野球君為首，各角色的色漸層變得柔和而易看。還有球場的視點，因為使用多邊形作畫，非常有迫力。觀戰模式時視點會因場合不同而變化。這些都作了相當的強化。

另外，開頭動畫也已完成。由選手在熾熱的對決前腦中想起艱苦的練習情景後投出的那一球，可見成功模式的嚴苛





▲現場實況解說也強化。擔任的是ABC播報員安部憲幸先生。



▶因為上下移動使游標傾斜，變化球的打法將會稍微困難。

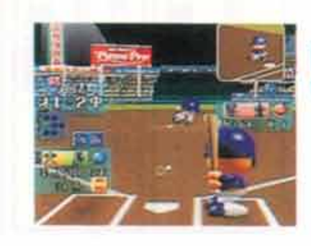
實際遊戲中使用3D 搖桿將會是如此！

打擊

使用3D搖桿之後，打擊框的游標移動的特別快，習慣的話也許只靠反應便能夠打中某些球。再加上看穿投手球路，這種打擊法是「實況野球4」的理想，也更接近現實的棒球。



◀利用3D搖桿的長打需要時間適應。



◀看穿投手球路的必要性將會稍微降低？

投球

如果能記住好球帶的大小，就可以關掉捕手游標來投球。使用3D搖桿的投手對打者而言是個威脅。

守備

輕輕一扳搖桿，球員就跑，用力一扳，球員便衝。衝刺後傳球動作會遲緩。





スーパーボンバーマン 5



轟炸超人5

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.25	哈德森	無	¥6980

編輯"毒"家說法

東炸炸西炸炸，好東西總要和好朋友共享，哈德森這回又把這款正宗炸彈名作給炸回超任啦！老規矩，這款炸中勝品還是得要請多人一起捧場，否則又怎能炸得過癮炸得爽？

ACT 這次的攻擊方式有了小小的不同喲！

只要說到多人對打的遊戲，一定少不了這款「轟炸超人」系列。現在本系列新作「5」登場，加上在3代中非常活躍的「露依」復活，原本就很激烈的遊戲將再次白熱化。

每一代都會有所進步的「轟炸超人」系列這次又有了許多的改進，其中特別為各位介紹「5」和前作的不同點。其①是壓力方塊的落法不同了，方塊落下後的前進方向是不固定的。其②是道具的增加。而其③則是味噌炸彈的恐怖，如果用它把敵人打倒的話……！


▲追蹤對手的追蹤彈登場！有了它，什麼技巧都可以拋到一邊了。

可供玩家使用的威力強化版道具一覽

炸彈數增加：設置炸彈的數目加一個

火力加強：炸彈的威力加一級

加速輪鞋：移動的速度加一級

佛山無影腳：可以踢走放好了的炸彈

北斗神拳：按下Y鈕可以把炸彈打飛


火力最大：一口氣把威力提到最高。


木屐：移動速度下降一級


穿牆術：可以穿過軟牆


穿彈術：可以穿過放好的炸彈

無敵防彈衣：穿上它可以無敵十六秒


如來神掌：可以把放好的炸彈抬起來丟

貫通彈：爆炸火焰可以貫通並破壞軟牆

搖控器：可以讓炸彈在你喜歡的時候爆炸

地雷彈：放好後消失，別人踩到了就爆炸

追蹤彈：追蹤敵人3秒後爆炸


紅心：可以代替玩家去死一次


1UP：顧名思義，玩家1UP（加隻）


定時器：到手後時間暫停十六秒

骷髏頭：會生病，不過可以傳染其他玩家

神奇蛋：隨機出現6種露依

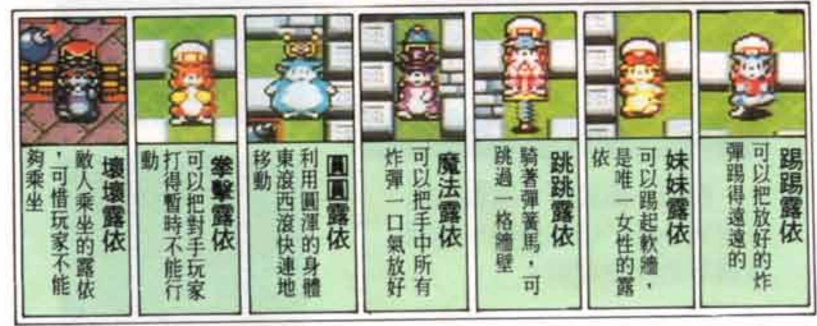
舞台及遊戲模式更加多彩多姿！

在此為大家稍微介紹一下只有「5」才有的遊戲模式和舞台喲。

▲在一般模式中，可以選擇自己喜愛的路啊！

◀也可以製作你自己的戰鬥舞台哦。

7種類的露依


踢踢露依：可以把放好的炸彈踢得遠遠的

妹妹露依：可以踢起軟牆，是唯一女性的露依

跳跳露依：騎著彈簧馬，可跳過一格牆壁

魔法露依：可以把手中所有炸彈一口氣放好

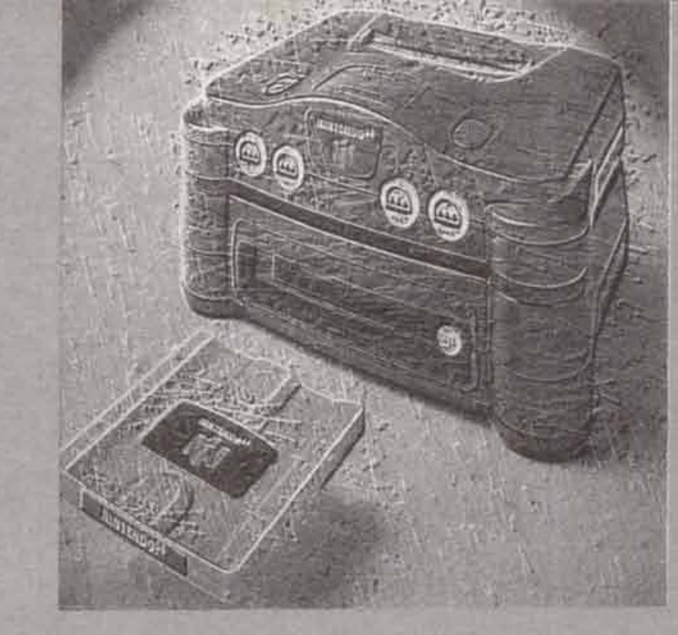
圓圓露依：利用圓渾的身體東滾西滾快速地移動

拳擊露依：可以把對手玩家打得暫時不能行動

壞壞露依：敵人乘坐的露依，可惜玩家不能夠乘坐

N64非常話題寫真

N64 TOPIC & PHOTO



年剛過，想必有許多玩家口袋裡還有不少沒花完的鈔票，有沒有趁機把心愛的主機給搬回家？（根據筆者的經驗，過年期間買主機通常爹娘比較不囉唆）。雖然不知道**N-64**在今年春節期間可有被列入暢銷機種的排行中，但本刊仍特別蒐集了截至目前爲止**N-64**較受矚目的話題資料製作本篇專題，可千萬別誤會本刊是在沒事炒冷飯，基本上我們目前每個月只出一本，因此在選料上可是斤斤計較，省得老掉牙的題材外加一堆文言文老是污染玩家們的眼睛。

專題蒐集：喇叭特搜小組
客串演出：BB矮怪

話題百科Ⅰ酷酷手把記憶卡

說真的，N-64專用手把給人的第一個印象實在是很酷，像極了侏儸紀恐龍的大爪子，而且在使用上也完全沒有因爲體積較大較給人礙手礙腳的不便感。只是矮怪覺得奇怪，似乎在N-64的遊戲軟體中，十字鍵這項配備就好像植物人一樣，似乎都派不上用場，既然用不到又爲何無端端地硬安上去，感覺上總是多了那麼點脫褲子放屁的無聊味道。不過今天在下並不想浪費太多原子筆水來介紹有關於手把的部份，而是針對慢慢開始有用的手把記憶卡這項寶貝爲大家作個使用前惡補說明。記得在試刊號裡曾爲大家大致描述過這項週邊，不過矮怪認爲寫那篇說明的哥哥似乎有摸魚的嫌疑（雖是自家人，只要寫得馬虎就得罵豬頭），矮怪個人認爲既然要寫就得寫得清清楚楚、明明白白，否則怎能對得起玩家花上一百來塊買這本雜誌？（一百多塊錢也是錢，吃碗牛肉麵加湯加麵應該還有剩）

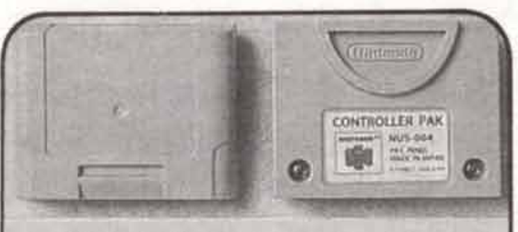
矮怪獨家傳授 記憶卡裝置三部曲

1裝置記憶卡第一口訣，就是得把記憶卡弄到手，記憶卡應該大部分專賣店都有賣，不管用錢買、用手搶或是用嘴騙，沒弄到手就是沒戲唱。記得拿回家之前得先看看包裝盒裡倒底有沒有這片記憶卡，別認爲搖起來有聲、拿起來重重就是沒問題。別怕老闆瞪你，勇敢地打開盒子點清楚，必要時順便請老闆幫你測試一下是否正常可用（萬一被打請不要說是矮怪我教您的）正所謂一手交錢一手交貨。

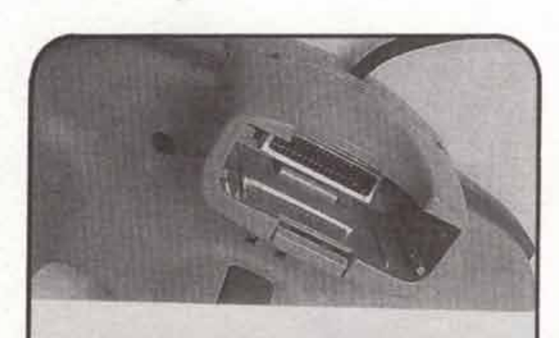


▲日幣1000圓（本地小賣價格請自行洽詢），包裝內有記憶卡一片（有兩片算賺到）、貼紙一張。

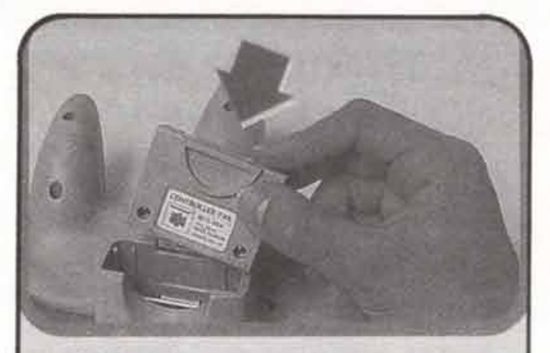
2回家後先把手手洗乾淨、順便焚香拜拜N-64主機保佑待會安裝順利。接著請把手把翻過來（請先記得關掉主機電源以免不測），用您的大腿兩側夾緊省得一時不慎把寶貝手把摔壞了。看到沒？就是手把後面的那個插槽，請注意正反兩面的不同再插（見附圖），否則就算您費盡吃奶力氣可能都還無法順利完成。



▲我沒有貼原廠標籤，所以我是表面哥哥，它有貼原廠標籤所以它是背面弟弟。我們只能搭配N-64專用手把使用，千萬不要把我們拿去試試PS或是SS等機器能不能通用，用膝蓋想也知道任天堂絕對不可能會學習ＩＢＭ四海一家的相容精神嘛！

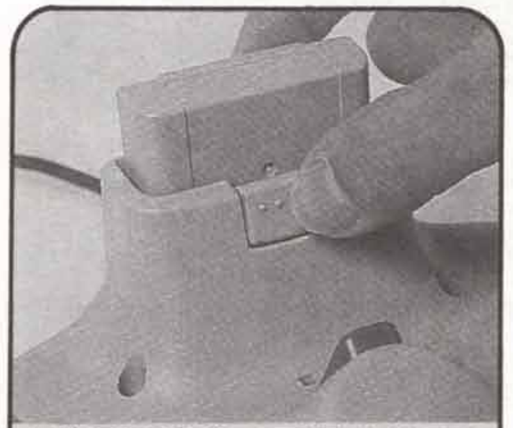


▲就是這裡啦！沒有記憶卡的日子手把最無聊。快給我記憶卡，其餘免談！（備註：也請不要把PS那薄薄的一片記憶卡或是衛生紙等異物塞給我）



▲放輕鬆！請把背面弟弟朝向這個方向，並且如同圖示的垂直方式插入。同時在記憶卡裝進去的瞬間還有一聲清脆的卡卡聲提醒，最後您可以再以尊眼瞄清楚是不是有完整與手把貼合（就是沒有凸一截出來啦！）

3 哪天記憶卡容量爆啦，或是您覺得想把記憶卡換支手把使用，您就非得把記憶卡給拔下來使用。不過，並不需要太過粗暴與魯莽，因爲任天堂公司（應該說是日本人都這樣）對於小地方的設計都非常體貼窩心，您只要先輕輕壓住記憶卡插槽旁的LOCK按鍵，就可以很簡單加省力地將記憶卡給抽出來。



▲就是壓這邊（不是旁邊那個Z鈕唷），兩根手指頭只要保持這般輕鬆愉快的姿勢，就能非常簡單地抽出記憶卡。

話題百科2有氣無力64ＤＤ

未來的美麗藍圖大家都會”蓋”，只是比看誰的口水比較多、噴的比較遠。N-64的所謂的神祕新媒體系統－64ＤＤ，雖然任天堂公司信心滿滿表示未來上市後，N-64的遊戲內容亦將隨著這個寶貝的特性而有更大幅度的變化，但是最愛沒事找茶喝的矮怪總是認爲任天堂公司好像有些說的比唱的好聽。理由是一款實力再如此堅強的硬體若沒有軟體廠商的用力插花支援，就好像將軍失掉槍，會有搞頭嗎？說到此搞不好會有許多死忠派玩家恨不得把矮怪”拆吃入腹”（請用台語念），但這的確是不爭的事實，試想就連ENIX都已非公開表示不考慮加入64ＤＤ，今後只靠任天堂公司和幾家尙待努力的公司獨撐大局，64ＤＤ要想出人頭地可能還要多流點汗唷！在春節過年前，編輯部接獲線報得知，64ＤＤ原訂今年發售上場的計畫，似乎又有了些許的變化，同時原訂的火力先鋒「薩爾達64」也極有可能拋除原有構想，而直接以純ＲＯＭ卡匣的型態先行充當救火隊，以挽救日漸緊急的戰況。所以絕對不是矮怪偏激專吐６４的槽，64ＤＤ系統在任天堂整體的作戰策略上雖然扮演了極爲重要的角色，但是感覺上真的真的有點有氣沒力哩！



▲這是任天堂獨家釀造的特殊尺寸、特殊規格－64ＤＤ磁氣碟片的長相，但矮怪也相信價格大概會和外型一樣：很大！



▲這不是又把看了好膩的圖片再拿出來灌水、灌版面，主要是要讀者們看清楚64ＤＤ上方突起的擴充端子，這是與N-64主機組合時隱藏的資料傳輸處。另外這個小東東也會負責把主機上的電源給”偷”過來給64ＤＤ使用，使得玩家不必再麻煩半天接上另一個電源變壓供應器。

非灌水．規格用語説明

說到上期爲大家公佈的規格表，矮怪就有滿肚子的不舒服，怎麼可以把每個玩家都當成是硬體專家？絕對要學習把每個讀者都當成硬體白癡的精神嘛，把裡面一些比較令人頭昏昏腦鈍鈍的名詞爲大家解說清楚。

●FORMAT容量

用過磁碟片吧？（敢發誓沒用過？）每次使用前不是都需要先所謂格式化一次嗎，這個動作就是FORMAT。大部分的磁碟片都必須先經過這個程序把內容規劃成許多個小磁區，而資料則會先後或連續儲存在這些磁區內。就好像您的雜物也會用各種抽屜裝起來分區存放意思是一樣的。而一般的MO（個人電腦上一種可供讀寫的光碟通稱，目前多用於存放圖檔之用）雖號稱有230Mb 的容量，但經過FORMAT後大多僅剩下約226Mb 左右，而64ＤＤ磁片規格指稱的FORMAT容量大概也是這個意思。

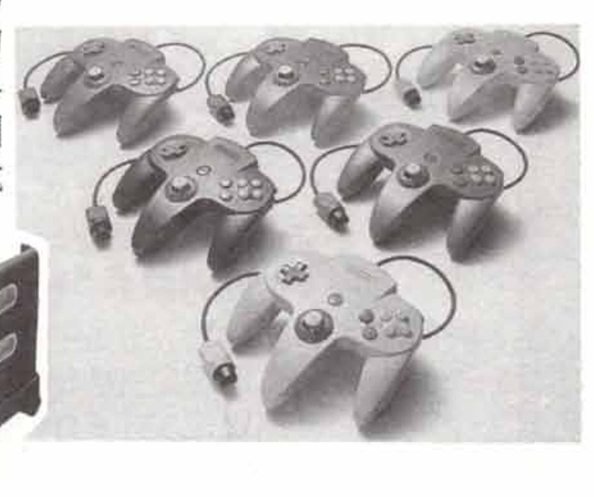


●SEARCHING-TIME (搜尋時間)

對一般磁碟機而言，所謂的搜尋時間（不是我們要故意把名詞弄的跟人家不一樣，好像在個人電腦上沒幾個人會把這個名詞講成探索時間，我還DISCOVERY 哩！）指的是讀取頭讀取資料移動到該資料區時所需花費的移動時間。不僅如此，一般音樂CD及其他CD-ROM的雷射讀取頭也是相同的道理。說到這裡順便再告訴大家另個小概念，一般而言磁碟片的資料存放方式大多是由碟片外側算起由外而內，CD則恰好相反由內而外，不知道這樣的說明是不是聽得懂？

●ERROR-錯誤修正機能

在資料傳送過程中常有因爲電流的雜訊影響甚至干擾，而導致錯誤的發生，64ＤＤ雖然感覺上不過是部家用主機的週邊，但在機能上卻也加上了這項機能，如果發生了因爲上述原因導致資料傳輸錯誤時，64ＤＤ將會自動檢知而再次傳輸。



64ＤＤ基本身分資料	
FORMAT容量	６４MByte
可覆寫容量	約２０至３２MByte
資料傳輸速度	1MByte／每秒
連續傳輸速度	６４MByte／８１秒
資料搜尋時間	平均１５０ms（每一磁區約１０ms）
開機時間	１．９秒
記錄方式	雙面磁氣記錄方式
主機尺寸	長260mm 寬190mm 高78.7mm
軟體尺寸	長101mm 寬103mm 高10.2mm
主機重量	重１．６公斤
軟體重量	重４３公克
其他機能	ＥＲＲＯＲ錯誤修正機能

●看圖說話外加胡扯
N64+64DD外觀說明

您是不是覺得只用文字說明看的好累？這一次特別給您一個跨頁看圖說話！千萬別說我們灌水，有價值的題材本刊才會給您一個夠份量的版面。如果對於以下的說明還是有任何看不懂的疑問，歡迎多利用回函來發問，我們一定願意誠意好意爲大家解答。

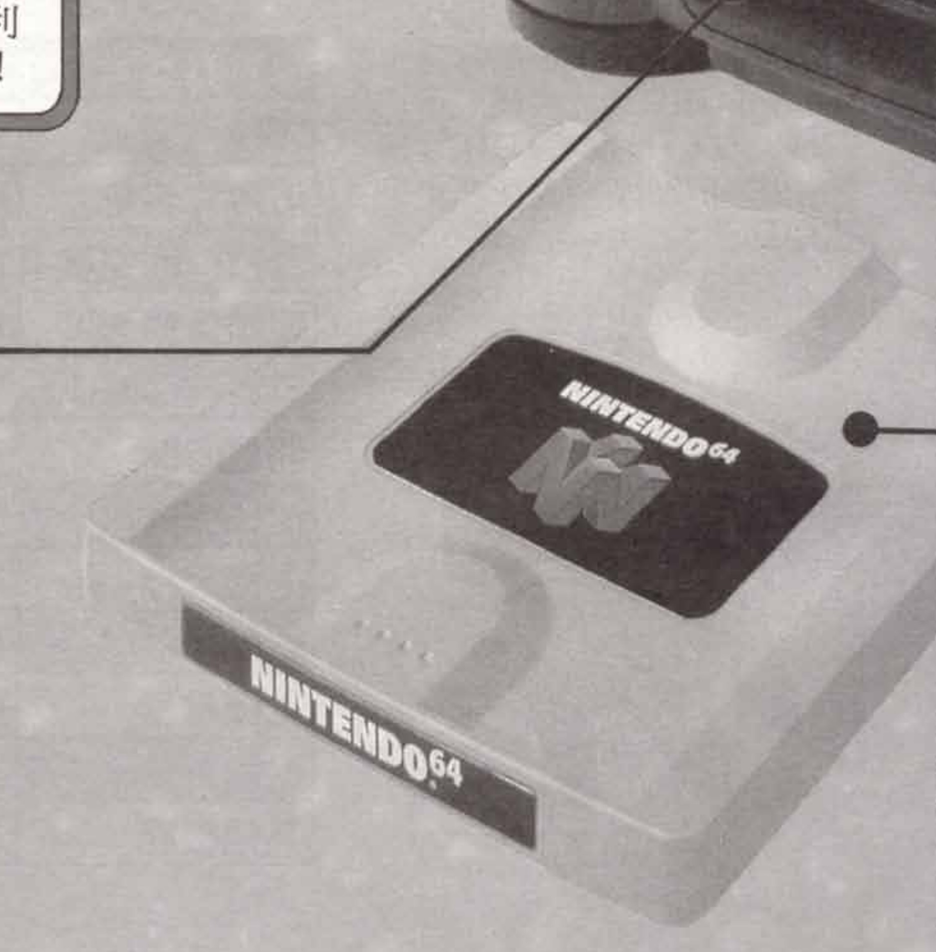


●控制器端子

要想多人一起同樂，是誰規定還要另外再買多人用手把擴充器？只要您爽，N-64隨時爲您”四肋插刀”。俗話說得好：見山不是山，又有誰規定控制器端子只能匹配控制手把？隨著未來N-64普及性提高，任天堂還準備發展鍵盤、滑鼠以及光線槍等奇奇怪怪一籮筐週邊，到時候通通可以利用這四個端子孔一齊與N-64歡樂來電唷！

●64DD主體

任天堂公司真是越來越有設計的概念啦！64ＤＤ和N-64主機合體的模樣還真是”速配”，一點都不會讓人看不順眼。主機加上這部64ＤＤ的總高度大約是15公分左右（ＤＤ本身高約８公分），總重量則大概２．５公斤。另外64ＤＤ不必像以前磁碟系統一樣必須外接一苞界面到主機，僅需透過50PIN 的擴充端子接上主機底部的擴充槽即可，同時主體的威力能源供應也全權交由主機負責，不必再另接電源。



●卡匣插槽

我插我插我插插！這個地方目前很抱歉僅能容許N-64的卡匣在此撒野。在任天堂尚未公佈其他的週邊支援計畫之前，千萬別無聊把超任用超級GAME-BOY或是SEGA的32ＸMD專用界面給拿來插插看！

●記憶體擴充槽

聽說（是聽說哦！）64ＤＤ發售時將會附加擴充ＲＡＭ一起發售，目的在於徹底提昇主機的硬體效能、演算速度以及減少讀取的次數。不過矮怪倒是很懷疑一般玩家是不是有能耐可以自己拔掉舊品換上新的，萬一拔壞插壞或是燒壞，是不是可以接受免費的維修服務？

●讀取指示燈

不讀絕對不亮，一讀絕對就亮，和主機的電源指示燈一樣，絕對不會只是用來裝飾好看，主要用途在於提醒使用者千萬別在碟片還在存取時，就粗魯地把退片鈕給壓下退出，不但容易使寫入的內容消失，甚至還會導致軟體或是硬體本身也受到損傷。千萬記得就跟在外開車一樣，看到紅燈絕對嚴禁妄動，ＯＫ？

●磁碟片插入口

總不會不知道這個地方在幹啥的吧？答對了就是碟片插入處。附有防塵蓋除了可防止灰塵外，更可以別擔心您沒事還把手指頭塞進去。

●ＥＪＥＣＴ退片鈕

看樣子也知道，這個鈕的功用就是壓下後碟片就會馬上”彈”出來，由於小本經營礙於成本，這個鈕很抱歉是採用機械手動式，別幻想會和一般音樂CD一樣按下去會緩緩退出來。

●６４ＤＤ專用磁碟片

很多人說64ＤＤ的專用磁碟片很像個人電腦上新興的儲存媒體ＺＩＰ，只是這項東東讀取的速度似乎慢的有點誇張，但願64ＤＤ不會和它一樣。既然外表很大肚子裡的容量自然也不小，號稱64Mbyte（請注意是64Mbyte，不同原本的卡匣容量64M哦！）可是等於８倍的瑪俐歐６４呢！另外讀取的速度也很臭屁，據公佈資料顯示大約可和６倍速的CD-ROM平起平坐。試想PS和SS都可以推出所謂多片裝的軟體，64ＤＤ又怎能不跟著耍帥一下哩？



新春快樂！萬事如意！很高興又和大家在本期ＧＯＡＬ中相逢，在上期裡我們整理了Ｎ６４的一些問題爲大家解答，受到迴響還真不少，其中也有許多讀者大人反應，既然是寫文章就應該好好用心寫，不要專愛挑別人毛病指著和尙賣豬頭（阿彌陀佛！善哉善哉），只是在下性喜效法立法院諸老爺問政風格，最愛砲轟百年迂腐執政老黨，最終目的絕不是自己罵爽就好，而是衷心盼望能藉此猛藥刺激全台灣的電玩雜誌界能更爭氣、更上層樓，別只會做個掛牌拷貝的翻譯機。當然我們ＧＯＡＬ本身也是有不少的缺點，如果今後有各界人士願意發言指正，我們也絕對願意挺直腰被罵豬頭。「豬頭不是年年有，只是今年特別多」，新年新希望，電玩ＧＯＡＬ絕不喜歡做豬頭。

Q PS正確的關機法

隨著遊樂器的構造越來越精密，拔來拔去的粗魯可是很容易造成主機發生故障，加上也已進入２１世紀，電玩族們更應該學習更文明更高雅的電玩禮節，使玩電玩成爲另一種更ＨＩＧＨＣＡＬＳＳ的休閒娛樂。ＰＳ主機構造由於類似一般的音樂ＣＤ唱盤（應該說是更精密才是），因此在關機時也必須遵守正確的關機方法，千萬別只是把電源一關、片子一拔就算了事。事實上如果您有養成閱讀說明書的好習慣，相信您應該會發現其中早已說淸楚ＰＳ主機正確的關機方法。正確的關機程序應該是在電源打開（ＯＮ）的時候直接打開上蓋，接著等片子旋轉停止取出，最後才是將電源關掉。這樣作不僅迴轉中的CD片會強制煞車，同時雷射讀取頭也會自動歸回起始定位。如果是先關閉電源再開蓋取出軟體，則讀取頭是處於讀取狀態中被強制停止，不但不會自動歸位，同時也容易造成壽命減短。



▲在ＬＯＡＤ或是ＳＡＶＥ的狀態下，也千萬不要"手賤"（用台語）沒事亂關機，以避免出現無可挽救的後果。



▲不關電源直接先打開上蓋，您將發現旋轉中的片子會遭到強制煞車而停止。

Q 台版改機是不是容易損壞？

這是一個本土電玩迷們最最關心的問題，我們也不必非得包著面具假道學地告訴大家所謂「使用盜版軟體是一種可恥的行爲」等一類的話（事實上光華商場旁大補帖攤販不也與民同樂中？），但就硬體層面來看，除非是硬體原廠本身提供的修改或是昇級服務，否則改裝後的品質實在是無法可以百分之百保證。試想改裝後的機車是否會和原廠的品質一樣？好像不太可能哦！加上使用者本身的習性也是關係主機使用壽命的關鍵。目前ＰＳ主機修改作法多採基版跳線以避開ＣＰＵ檢查的方式，就穩定性而言就已經多少會有些問題，另外根據本刊實際的了解指出，目前改裝後送修主機又多以讀取頭故障得比例最高，雖然沒有直接證據可證明這是因爲修改主機所導致的問題，但仍提出供玩家參考。俗話說得：偷雞也得蝕把米，想藉由修改主機使用便宜的拷貝軟體本就要有心理隨時準備接受主機罷工的心理準備，您說是吧？

Q爲什麼ＰＳ的ＣＤ是黑色？

原因很簡單，那就是原廠ＳＯＮＹ"爽"嘛！在家電產品中ＳＯＮＹ是出了名的愛搞怪，專愛弄些和其他廠家不同的特殊規格（例如ＢＥＴＡ錄影機就是個好例子），至於把ＰＳ用ＣＤ"弄"成黑色型態，據官方說法指出：最大用意主要是因爲ＰＳ軟體企圖和音樂ＣＤ或其他媒體有所區分以建立自己的規格標準。而根據本刊所得知的幕後小道消息表示，黑色的ＣＤ還可配合硬體在讀取時不必耗用過強的雷射光束，集光性比一般ＣＤ更強更穩定，如果是使用拷貝軟體（因爲表面和其他的ＣＤ一樣是白色，白色反光性較強）爲使讀取穩定性增強便必須調高讀取頭的讀取光束，如此一來便會使主機壽命迅速縮短（果真如此，ＳＯＮＹ可真是好毒）只是目前這項說法並未獲得ＳＯＮＹ正面的證實，但編輯部ＡＣ３郎正奉命與部份硬體專家共同研究中，一有發現將立即回報。



▲如果仔細看，您將發現ＰＳ ＣＤ並不是由內至外全是純黑色，而是表面塗佈一種特殊的黑色物質。

ＱＰＳ的保養工作怎麼作

當兵連長有教過：各項裝備保養重於維修，電玩主機也是一樣，如果平時不多注重保養工作，非得等到損壞才維修不僅傷神更是耗財。當然，說保養可不是要大家沒事把主機拿去沖水外加打蠟就叫保養，真正的保養得從大處著眼、小處著手，日常開機、關機一定得按部就班。主機外觀長保清潔還不夠，放置片子的內部更得時時刻刻清乾淨，否則不只讀取頭上的透鏡會積滿灰塵，時間一久就連基板內部也是髒的嚇死人，誇張的是筆者還看到有人的主機還沾滿各式各樣油膩膩不知名的奇特物質呢！而平時清潔主機內部時，不妨可以去購買一般照相機清潔鏡頭的噴嘴來去除灰塵，同時也請注意不要任意在讀取頭留下指紋。至於主機外部可以使用濕布擦拭（不要濕得會滴水）如果過份骯髒不妨可以使用廚房白博士來清潔，效果也不錯，只是要小心別讓化學藥劑跑到主機內部就行了。



▲讀取頭的部份是既精密又最怕受傷害，清潔時請務必小心，除了害怕指印侵害外，它也非常不喜歡碰到水。

ＱＰＳ的ＣＤ片刮傷怎麼辦？

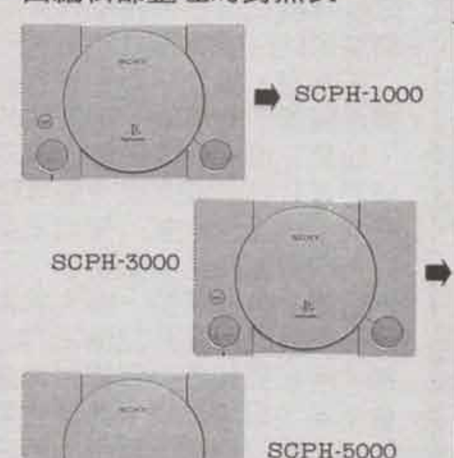
一般而言，不管再如何疼惜ＣＤ片都照樣會產生莫名其妙的灰塵甚至刮痕，ＰＳＣＤ不是三頭六臂，一樣也會產生上述的問題，不過輕微的刮傷並不會過度影響遊戲的進行與品質。如果想事先預防刮傷的的發生，市場目前有推出一種名爲「光碟守護神」的產品，主要是以一張薄膜貼附在您的ＣＤ讀取表面，用以防止刮傷或是灰塵，似乎效果還不錯。至於已經刮傷的ＣＤ，玩家不妨購買市面一般ＣＤ＼ＬＤ的修補劑，也可達到局部修補的效果。但說到裡這必須順便一提的是，如果您的ＣＤ過度刮傷（指的是傷痕很深）或是有彎曲變形甚至破裂的情形，那麼建議您最好別繼續使用，以避免讀取出現問題甚至影響到讀取頭日後的自動校正機能。



▲請拿著這張圖片去一般音響或是ＣＤ店家，應該就能買得到所謂的ＣＤ修補劑。

ＱＰＳ的各機型有何差別？

截至目前爲止，ＰＳ的日規主機一共推出五種機型（之所以不提美規機種，主要是國內消費者百分之９５以上是購買日規機種。），用文字說明比較不方便，請大家參考以下由編輯部整理的對照表。



ＰＳ各機型號機能對照表	
型號別	機能變更處
ＳＣＰＨ １０００	初次發售時的機種，最主要的特徵是主機後方配備有Ｓ視訊端子。
ＳＣＰＨ ３０００	所有機能與１０００型完全相同，唯一差異性在於取消背面的Ｓ視訊端子。
ＳＣＰＨ ３５００	與３０００型相同，主要是作爲促銷用，該包裝中多附贈一隻控制手把及記憶卡。
ＳＣＰＨ ５０００	也和３０００型相同，唯一不同在於控制手把的導線加長。
ＳＣＰＨ ５５００	將背面的一般ＡＶ端子輸入孔取消，玩家必須和超任一樣使用特製的視訊端子。

Q PS的記憶卡壽命大約有多久？

ＰＳ記憶卡的設計主要是採用微小電流啓動瞬間，將資料儲存在固定區域的方式（目前Ｎ６４、疾風、萬變密碼卡都是採用這種方式），因此不像超任卡匣的電池記憶，有時間一到就必須更換新電池的麻煩。不過每個東西都並非十全十美，ＰＳ記憶卡雖然省了充電、換電池等麻煩，但也有使用壽命的限制。當然，只要您不是丟到洗衣機裡洗、不以泡麵方式用熱水泡它、或是不小心踩扁它，基本上只賣日幣兩千圓的這個小傢伙命倒還挺長的，（ＳＣＥ官方宣稱可重複記錄六萬次以上，而本刊實際測試則爲四千次左右）。

不過，和Ｎ６４一樣，根據遊戲類別的不同，小傢伙的＂肚量＂也會不同，筆者本身最愛ＳＬＧ，就遇到一些專吃記憶卡容量的怪獸，例如光榮公司的遊戲就是一個例子，「刻命館」也很可怕，而Ａ列車更一次就吃掉一片記憶卡的容量，所以假如您時時害怕容量會不足，可能最基本都要有兩片以上的＂庫存＂以備不時之需。如果您恰好像筆者是個瘋子，那麼在下建議您不妨可以到市面上去尋找一種港製ＰＳ磁碟機，可以一般磁碟片替代專用的記憶卡，倒也是種不錯的選擇。



▶這是標準的ＰＳ原廠記憶卡，目前本刊接獲情報指出市面已出現仿製的產品，不過包裝與外殼的質感較爲粗糙，可以肉眼簡單辨識。

▲特別圖片演出！這就是取代ＰＳ記憶卡的磁碟機，但由於磁片必須另外格式化很麻煩，加上價格又並不便宜，因此目前在國內並不多見。

Q 長時間使用ＰＳ導致過度發燙？

每一種機器長時間使用都會發熱，因此千萬別太在意您家的主機過度發熱，記得筆者去購買電腦時老闆還好心告訴我，台灣屬於亞熱帶氣候潮濕多雨，機器不用不發燙還容易發霉呢！而根據本刊專屬的硬體顧問群指出，早期的ＰＳ在散熱性問題上比起ＳＳ等機種的確來得遜色，但自５０００型之後，由於在基板上改用了大型的散熱金屬板，因此整體的散熱效果較以前機種提昇約２０％左右。另外由於ＰＳ的散熱孔大多集中在主機底部，因此顧問群們也建議本刊讀者在使用時不妨可以利用道具（怎樣的道具就請自己動腦動手找囉！）將主機底部墊高，好讓熱氣容易擴散。



▲看到沒？ＰＳ主機的散熱孔大多集中在底部，因此要散熱最好的方式是將主機墊高。

Q PS的軟體外盒破損怎麼辦？

如果只是一般型的外盒，那麼只需要上光華商場花上台幣十塊錢，您就可以買到一個新的外盒回家更換。但如果是特殊的外盒（例如鬥神傳１、妖精戰士等遊戲），那麼很抱歉只有請大家千萬要比疼老婆更用心，一旦刮傷或是破損，目前實在是買不到一模一樣的外盒可供更換。





▲ＰＳ軟體外盒很多種，唯獨圖中「惡靈古堡」這種外盒是ＳＣＥ獨家規格，壞了可是買不到唷！

Q PS黑色機種是限量機種？

ＰＳ黑色機種並不是所謂的限量機種，而是ＳＣＥ公司目前針對日本國內使用者展開所謂「網路大家一起來」的活動所推出的機種。這部主機主要可以提供使用者將主機與電腦連線，利用簡單的開發工具軟體製作簡單的遊戲，但是這部主機價錢可不便宜，連工具軟體加上主機竟然要賣到日幣１２萬元，而且也限制只有日本的使用者以入會方式才能申請購買。不過厲害的本刊依然透過特殊管道”弄”到一部，經過實際拆裝測試後發現，這部主機除了附屬的電腦連接排線以及工具軟體是真的買不到之外，在外表則經過特殊的噴沙質感處理，而內部的構造與機能竟與一般的ＰＳ主機沒有兩樣，因此相信一般的使用者也沒多大必要非得弄到手不可。另外本刊也發現，一般的遊戲開發廠商所使用的主機則爲藍色，至於構造機能是否有差異，本刊目前正竭盡所能蒐集資料中。





▲這是針對日本使用者入會申請才能買到的黑色主機，價格高達日幣十二萬，很貴唷！

Q PS主機的電壓抵抗力？

一般而言，目前國內大多還是以ＰＳ日規機種爲主，但由於日本國內的電壓伏特數爲１１０Ｖ，因此許多國內的玩家都很關心ＰＳ主機在台灣地區１１０Ｖ電壓的”愛護”下到底會不會出問題？需不需要購買變壓器來使用？

其實也不必太擔心，如果您有仔細翻翻主機說明手冊，在規格說明裡就清楚地載明ＰＳ主機可耐１００Ｖ＋－１０Ｖ的電壓伏特，因此就算您拿到台灣天天用，想把它”操”壞可能也還都是件不大容易的事。不過就跟我們都需要全民健保事一樣的道理，多份保險總是多份安心，一組變壓器總是花費不了太多銀兩。萬一使用後主機還燒壞找老闆ＴＡＬＫ也不遲。



▲ＰＳ主機身體壯壯，不僅適合日本使用，就連在台灣地區也很吃得開。它可愛的小屁屁和ＳＳ很像，因此電源線絕對大家一起用。

Q 美規PS相容日規PS？

這個問題應該有兩種答案在沒有所謂改板主機的地區，日規與美規ＰＳ主機軟體想相容基本上連門都沒有，但是在修改主機以使用拷貝軟體的地區裡哪會分美規或日規？早就統一一家親啦！難道您沒見到許多根本在日規遊戲發行表都還是未定不詳的遊戲，早就已經在國內先行上映了？不了解的玩家還以爲是原廠重視台灣市場所以先行上市的恩澤。這樣的現象主要是在修改主機時，連內部ＣＨＩＣＫ的ＩＣ都已經更換的原因。



▲ＰＳ的美規主機從外表上來看完全和日規主機一模一樣，若想仔細辨認唯有主機底部的編號可以露馬腳，例如日規的主機爲１０００型，美規則爲１００１型。

特別贈送：ＰＳ發售中週邊圖鑑

標準控制手把
●ＳＣＥ／日幣２５００圓



和主機標準手把一模一樣，但這個價位相信會讓許多人寧可加點錢買連發手把。

ＮＥＧＣＯＮ賽車手把
●ＮＡＭＣＯ／日幣４９８０圓



利用左右兩邊旋轉的方式來駕車過彎，但是操縱性與習慣性還是差上一般賽車方向盤一截

ＨＯＲＩ格鬥手把
●ＨＯＲＩ電機／日幣２２８０圓



如果您只習慣超任手把的大小與操控性，那麼這隻手把絕對適合您。

ＰＡＤＶ連發控制手把
●ＡＳＣＩＩ／日幣２９８０圓



價廉物美的產品，除了８個按鈕均有獨立連射機能外，更附有慢動作ＳＬＯＷ機能。

ＨＯＲＩ連發格鬥手把
●ＨＯＲＩ電機／日幣２４８０圓



外型大致和ＰＳ手把相同，同時基本的按鍵也都可設定連射機能。

ＳＵＮＳＴＡＴＩＯＮ手把
●ＳＵＮ電子／日幣３４８０圓



這隻手把外型有些類似ＳＳ手把，除了具備基本連射與慢動作機能外，也能記憶少量簡單格鬥指令。

打磚塊控制器
●ＮＡＭＣＯ／日幣１９８０圓



平心而論，這隻手把除了對應「ＮＡＭＣＯ名作劇場」中的打磚塊遊戲外，似乎就派不上其他用場了。

ＢＩＧ－ＴＯＰ手把貼貼
●ＧＡＭＥＡＲＣ／日幣２４００圓



不滿標準手把上分離的方向鈕配置？如果也不想買連射手把那麼這個小貼貼倒也不錯，總共有四種型態可供選擇。

ＡＩ記憶格鬥手把
●ＯＰＴＥＣ／日幣２９８０圓



這隻手把很臭屁，除了有液晶螢幕可對照輸入外，高達６３組的記憶容量更是物超所值。

ASCII單手控制手把
●ASCII／日幣2900圓



遊戲懶人專用，按鍵配置比起以前推出的超任單手手把好上許多。

HORI單手控制手把
●HORI電機／日幣2500圓



外型和ASCII手把差不多，但按鍵配置卻太小家子氣，操作性稍遜一籌。

STICKV連發搖桿
●ASCII／日幣5980圓



雖然安定性不錯，但按鍵和搖桿的配置總感覺有點不太順手。

PS黑金剛連發搖桿
●HORI電機／日幣5980圓



這類型的搖桿雖然也附有連射機能，但經測試發現對應格鬥遊戲還是比較好用。

WAKA連發搖桿
●WAKA製作所／日幣19800圓



看起來好像沒多大通天本領，價格也不便宜，但是本身卻具備電腦螢幕轉接機能，蠻臭屁的。

類比／數位空戰搖桿
●SCE／日幣6980圓



可以切換數位或類比模式，但體積卻有點嚇人，攜帶性似乎有點不方便。

黑金剛2連發搖桿
●HORI電機／日幣4980圓



前一代的加強版，除了加入慢動作機能外，底部更加重重量以求安定性，價位也比前代更便宜。

HYPERSTICK搖桿
●KONAMI／日幣4500圓



很失禮！這隻手把沒有加入任何機能，主要針對該公司「亞城奧運」軟體所推出的。

NAMCO搖桿
●NAMCO／日幣5800圓



這也是一隻最”標準”的搖桿，但是安定性與按鍵大小配置接近大型電玩機台。

HORI記憶格鬥搖桿

●HORI電機／日幣6980圓



這隻搖桿也很臭屁，也附有指令記憶及液晶畫面的機能，不過相對地價位也是很臭屁。

空戰搖桿

●IMAGE／日幣7980圓



這隻搖桿和個人電腦上的空戰搖桿相當接近吧！但是價格可也不便宜，目前僅可對應一款「TFX」遊戲軟體。

賽車方向盤

●OPTEC／日幣5980圓



說真的，這款方向盤外型實在是有點"拙"，不過實用性與油門的設計還算不賴。

賽車方向盤

●GAMEARC／日幣9800圓



就握感以及安定性而言，的確比OPTEC好上許多，不過一分錢一分貨的道理也一點不假，它實在很貴。

柏青哥專用控制手把

●T．E．N研究所／日幣5800圓



這個東東相信台灣沒幾個玩家會看得上眼吧！除非您是個柏青哥迷，才會軟體加上手把一起買回家。

KONAMI光線槍

●KONAMI／日幣2980圓



這是目前PS上唯一的光線槍，但操作性卻比不上SS的同類型產品，目前本刊很擔心這款產品是否能對應3月份預定推出的「火線行動」。

專用滑鼠

●SCE／日幣3000圓



目前對應的遊戲大約有60餘款，但就這些作品的特性來看除非您比較習慣滑鼠的操作，倒不是百分之百必要。

記憶卡

●SCE／3片裝日幣4000圓






是儲存遊戲進度不可或缺的法寶，目前國內已經出現仿製品，雖然價格比較便宜且可以正常記憶，但仍籲請消費者認明再購買。

萬變碟龍密碼卡

●GAMARS／台幣1600元




由國人自行研發，操作界面完全中文化，容量號稱目前最高，密碼不定期快速公佈，且相容對應各家密碼。

個人電腦轉接器

●WAKA製作所／日幣19800圓



不滿電視機的畫質？只習慣電腦螢幕？這款產品專實現一般人想把遊樂器連接至電腦上使用的夢想，雖然價格不俗，但相對品質也令人滿意。

RF端子導線

●SCE／日幣2500圓



如果您家中的電視是屬於沒有配備各式端子的舊式機種，那麼您就得透過這項產品才能使PS展現歡樂魅力，組裝十分簡單。

RGB端子導線

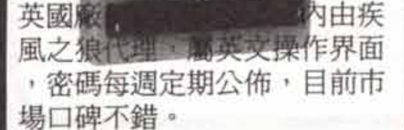
●SCE／日幣2500圓




這並不是一般電腦族所通稱的RGB端子，而是另一種高價位的電視所配備的輸入端子，購買前請千萬弄清楚。

疾風金手指密碼卡

●DATEL／台幣



英國廠　內由疾風之狼代理，屬英文操作界面，密碼每週定期公佈，目前市場口碑不錯。

四人用連接器

3600圓



必須要有4人同時對戰的遊戲它才派得上用場，以目前PS的軟體生態來看，似乎還沒有非買不可的理由。

S視訊端子導線

●SCE／日幣3000圓



一般而言，國內大多要29吋以上的電視機才會配備S端子，畫質和AV端子相比更清晰更銳利，如果您的電視有此配備，請千萬別擺著好看。

對戰連接線

●SCE／日幣1500圓



必須要有兩部主機、兩部電視加上這條對戰線才能達成遊戲對戰，感覺上國內使用這項機能的玩家人口好像並不多。

THE TEA PARTY:

閒扯1998電玩大歪相

文：GOGO桑

是吃下午茶的時刻囉，擦茶具用的溫抹布早就準備妥當，那佐茶用的花生、瓜子、甜餅乾滿滿的裝了三大盤子，邊飲香片兒一邊〝幹〞古，嗯…爽得很呢。

陳腔爛調的電玩1997年大預言，跟餐桌上肥不隆咚的豬肉有啥不一樣？光看就發膩做嘔，而且還會影響到正常上廁所臭臭的次數呢。GOGO桑在此就不多說官樣話兒，如果讀者真想知道的話，那麼國內某老牌〝蛀明〞電玩雜誌這類垃圾話多得很，隨時歡迎您去翻、去嗅、用力追逐臭味一番。

那麼1997年電玩的大歪相究竟是什麼呢？不先吃點甜餅乾再說嗎？在去年的６月份次世代硬體你咬、我啃的，可是熱賣得亂七八糟，SATURN與PLAY STATION二位大姑娘痛毆新生兒小乖乖NINTENDO-64。顯然PLAY STATION長得渾身是肉，而SATURN又是豐滿無比，不過NINTENDO-64的細嫩肌膚、可愛小呆呆模樣更是令人垂涎三尺。果然，２位成熟的少婦圍攻一個小女嬰是不太像話，不過呢，等到NINTENDO-64安然的渡過奶瓶期、頭殼一壯壯，那齒危髮禿的PLAY STATION與日薄西山的SATURN，可就有苦頭可吃了，我啃、我咬、我拍、外加三字經。——今天你們硬搶走的，我明日鐵定加倍索回！NINTENDO-64咬緊乳牙、暗中發誓。

1996年末，弱肉強食的殘酷電玩聖誕夜。聖誕節對洋人而言可是非常了不起的歡樂節慶日，在那天裡，尖鼻子、藍眼珠珠的男人、大胸脯的金髮小妞們，最喜歡的是大啖火雞感恩餐。而在台灣呢？就是行憲紀念日，按照行政院人事局規定，老規矩放假一天。而說中國話的我們，也不免藉此機會學學外國仔，約個大時間，找個小房間，情哥情妹聚聚首、碰碰頭，說些蜜話兒，來點神秘小動作，說什麼天氣冷靠近點才能取暖，什麼沒有妳、我活得比沒有電玩還痛苦，今年冬天怎特別冷等肉麻話兒，然後來場本世紀最激情的ＶＲ快打續集。

喜歡吃〝沙西米〞的小日本鬼子又是如何呢？電玩砲聲轟隆、子彈四處飛射。12月下旬，日本三大硬體廠商紛紛發表該公司96年攻城掠地的戰果，各廠商發表的主機銷售情形，當然是日本國內的主機出貨台數，而且尚包括被台灣、香港等跑單幫人搜括走的。SEGA SATURN（殺騰）在96年10月末，總出貨數達370萬台，而同樣在94年底推出的SONY PLAY STATION（不累死，鐵遜）到了96年11月末，總共出貨了420萬台。數字不會說謊（只能造假），「殺騰」的370萬台的確拼不過「不累死，鐵遜」，可是後者的420萬台，碰到才銷售４個月份就能創下116萬台出貨量的NINITENDO-64「冷天當流濕濕」可就是有點灰頭土臉了。

大家都清楚明白，「不累死、鐵遜」有著超過500家的軟體廠商哈巴狗，整天圍著它東嗅嗅、西跑跑的，光是去年一整年就推出不少熱門大標題（台灣COPY商賺得笑哈哈），而且僅12月份推出的拐銀兩遊戲就有NAMCO的「新實感賽車」、「刀魂仔」，BANPRESTO的「新機器人大戰」、CAPCOM「洛克人８」、KONAMI的「實況瘋狂大射擊」，以及SCE自家的「F-1疾速賽車」、「野戰神兵」等等。而「冷天當流濕濕」呢？夠稱頭的遊戲也只不過是售價貴參參（請台語發音）的「超級瑪俐歐64」以及「飛輪瑪俐歐64」罷了，至於其他第三軟



PLAY STATION

主機售價１萬9800日元。操控器一個、影音電纜一條、32位元CPU搭載。這台主機又叫PS或遊戲站或「不累死鐵遜」。



SATURN

主機售價２萬日元。操控器一個、影音電纜一條、32位元雙CPU搭載。這台主機又叫SS或土星或「殺騰」。



NINTENDO-64

主機售價２萬5000日元。操控器一個、影音電纜各別銷售（可使用SFC的）。64位元CPU搭載。這台主機又叫N-64或任天堂64或「冷天當流濕濕」。

鬧扯1998電玩大歪相

體廠商的遊戲，可就甭提了。光憑２款水管工人的演出，就能出貨116萬台，而且發售還不到一年呢，這是POWER任天堂的神話傳說造成的，還是電玩家隱隱約約的感覺到，「冷天當流濕濕」長大後一定是迷倒衆生的豔后模樣？要不然怎敢僅憑２款軟體，就恣意的在電玩市場蹦蹦亂跳、橫衝直撞，絲毫不在意酒後駕車的悲慘下場？

我們的AM研各小組硬撐死撐下，「殺騰」果然殺氣騰騰，去年的幾款MODEL-2（莫等一吐）移殖作品，和外籍部隊的手拉手、心連心，SATURN雖然不見狂起，不過也沒像股市行情一般，說崩盤立即掛掉。那麼今年３大硬體賣座情形又會是如何呢？有「太空戰士Ⅳ、太空戰士Ⅶ」的史克威爾票房保證，再加上艾尼克斯的SFC名作續集護航，PLAY STATION還是賣得最好。而「ＶＲ快打Ⅲ」的超級大餐正準備上桌，也必使得SATURN穩坐亞座。可憐的是馬力超大，而汽油不足（軟體少啦）的NINTENDO-64，雖然任天堂和第三軟體廠商拼死拼活，真正見得人的軟體又能夠有幾款？

NINTENDO-64的另一項產品64DD（磁氣碟片系統），今年中會推出。國內某老牌電玩雜誌的二呆們天天炒個不停，有關64DD的消息早也報、晚也爆，簡直報翻了，但是６點半，就是６點半，沒有用的啦，光NINTENDO-64對應軟體都那麼少了，就算64DD一出來，多久才能瞧見一款軟體來？嗚呼，比中華民國加入聯合國還難搞定呀。

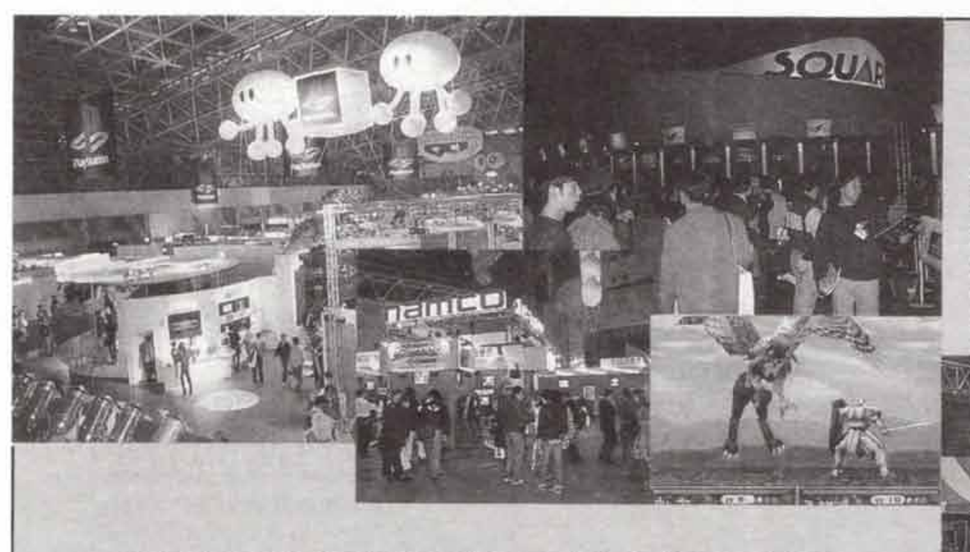
NINTENDO-64雖短期間屬於賣呆現象，不過要造成PLAY STATION與SATURN肉體上的傷害也並不困難，僅憑「超級瑪俐歐64」與「飛輪瑪俐歐64」的牛刀小試功力，往後要侵犯這２位大美人的機會多得數不完。看來果然得多喝點「克寧」奶粉，或是兒童身得壯才能長成大樹般身材。不急我不急，我的牙齒正在慢慢長，等我小牙牙全部都冒出來，看妳殺騰如何殺氣騰騰，要妳不累死，鐵定遜。

元月31日，見人就啄的CHO COBO阿呆陸行鳥果然在PLAY STATION「太空戰士Ⅶ」中作怪。史克威爾公司自信滿滿表示，販賣本數是300萬片為目標，而最終的銷售量是400萬片。嗚呼，光是一片賺個台幣１元，就有400萬元的進帳，真是賺翻啦。今年的太空戰士迷情，其實是去年史克威爾狂熱未燒完的連續劇結局，這種水晶傳說世界的迷亂狂情，在今年飢渴地狂燒到極點，從「太空戰士Ⅳ」的再次挑逗性感，PLAY STATION鐵定夜夜春宵。

「電影劇情聲光演出」是太空戰士系列比勇者鬥惡龍「溫情世界」更吸引人的訴求，太空戰士系列在SUPER FAMICOM硬體上銷售累計款數達1000餘萬片，這就是推動硬體普及的動力、功臣，或稱之為皮條客。史克威爾果然是負心漢，有了新棉被就不要舊枕頭，就算是SCE把女兒許配給你，可是你是喝任天堂奶水長大的，怎說跑就馬上開溜呢？任天堂迷等了又等、盼不到POLY GON的水晶體在NINTENDO-64上光芒四射，玩家心中的淒苦又怎一個恨字了得呢？下回史克威爾又準備跳槽到那裡？當心跳得太厲害在97年裡摔倒抽筋哦。



艾尼克斯社長福島康博先生。目前正準備在PLAY STATION上好好幹一場（給史克威爾好看）。右邊的圖片則是SFC版的勇者鬥惡龍Ⅲ，艾尼克斯不會把此系列遊戲也給搬上PS的平台上吧？嗯，果然有點危險的念頭。



1996年11月１日至４日在日本舉辦的「PLAY STATION EXPO 96～97」。光看到NAMCO的排場就叫人傻呆了，有如此的盛大演出，果然NAMCO心還是擺在PS硬體上。看來N-64的對應軟體，NAMCO目前一定還沒有太大動作。果然97年N-64的小手無人使她溫暖。

1996年11月22日24日舉辦的「第８回初心會」現場。雖然現場仍展示有著SFC與GB的遊戲新作情報，不過重點還是擺在N-64上，N-64的人潮不斷，正說明了POLY GON瑪俐歐的魅力果然驚死人。



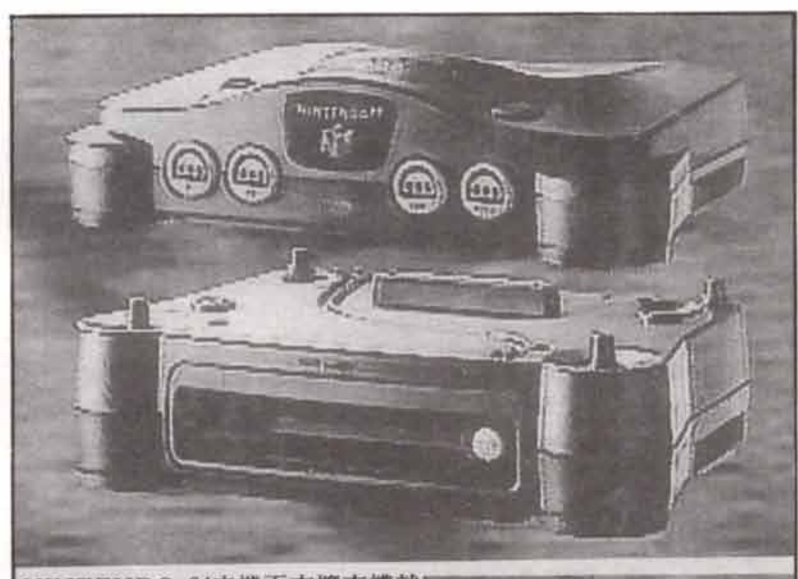
96年11月８日舉辦的「SEGA戰略發表會」。SEGA的遊戲機對應網路、電視電話構想正式發表。97年的１月，SEGA正式將「萬岱」納入編制啦。

閒扯1998電玩大歪相

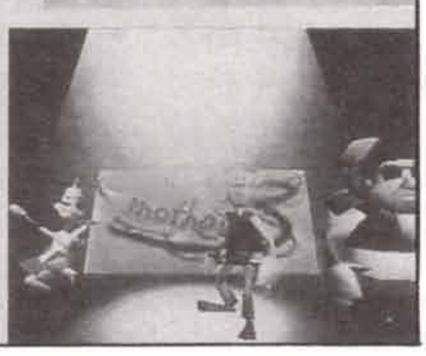
什麼是「太空戰士Ⅳ」，這是指赦罪者。暗黑騎士塞西魯與青梅竹馬玩伴龍騎士凱因、白魔導士羅莎之間的三角激情為主軸，再導入水晶幻滅的悲傷宿命，進而牽引著小辣妹召喚士莉迪雅，雙胞胎黑白魔道士巴洛姆、波洛姆，以及暗戀者小忍忍艾吉的相聚、分散。這就是「太空戰士Ⅳ」的水晶幻想曲，也是SATURN、NINTENDO-64所面臨的RPG激烈衝激的一年，如果這2款硬體沒有改善體質跟上腳步的話，那麼PLAY STATION就會不可一世，而玩家會因為補得過火而鼻血亂噴，說不定別的RPG補品部要死翹翹囉。

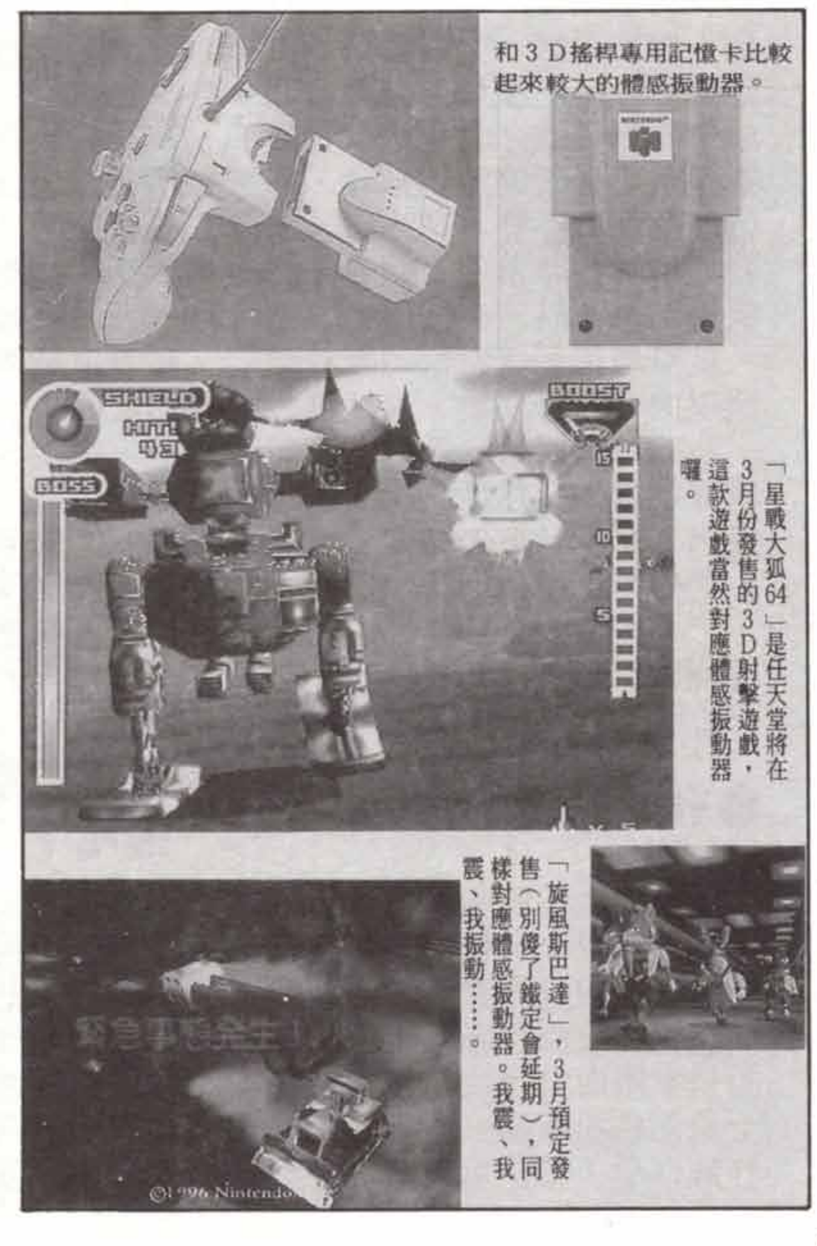
根據目前市面電玩雜誌銷售情形得知，「電玩GOGO」賣得第3好呢（第1好從缺、第2好可能在準備創刊）。這證明讀者的品味越來越這個的，我們很高興讀者的認同，也非常感謝目前市面上的所有電玩雜誌（當然是指號稱土本化的刊物）用心幫忙，沒有他們「精彩」的內容，我們的「電玩GOGO」就不會如此轟動。如果繼續「精彩」下去的話，猛搖尾巴的哈巴狗級讀者肯定還是那幾個，其餘的呢？當然是「GOGO電玩」入幕之賓啦，哈哈！
——那麼1997年歪相又是什麼？真相又為啥？果然GOGO桑自已也搞不清楚。果然喝完茶水就必需上廁廁，這股尿從電玩雜誌腐敗時期，忍到現在「電玩GOGO」的全新希望，呼！實在忍太久了，尿個痛快吧！


這就是台灣玩家今年過年時的最佳紅包「太空戰士Ⅶ」。採CD-ROM 3枚組的形態發售，買到手的玩家目前正在奮戰之中，而買不到的玩家果然還是在生氣耶。


NINTENDO-64主機下方擴充槽就是連接64DD的介面裝置。前方的軟式磁碟片就是64DD用的磁氣碟片。


▶「星際大戰」。發售日未定，利用N-64強力的影像機能所展現開的超級星戰革命事蹟，電玩家你就是「絕地戰士」，可別輸給帝國軍哦。



▼「耀西大冒險」（暫定名稱），活用任天堂64CG能力所描繪出來的精細影像世界，發售日嘛？果然目前還未定。



和3D搖桿專用記憶卡比較起來較大的體感振動器。

「星戰大狐64」是任天堂將在3月份發售的3D射擊遊戲，這款遊戲當然對應體感振動器囉。

「旋風斯巴達」，3月預定發售（別傻了鐵定會延期），同樣對應體感振動器。我震、我震、我振動……。

AV測試班



TEST班長：AC3郎

FORMUAL－ZERO
方程式方向盤
POWER RAOE GO！GO！
一盤在手．飆盡各機種

不打廣告、不打誑語，是ＡＣ３郎這輩子最遵守的絕對原則。而ＡＶ測試班的宗旨主要是針對目前時下正流行的電玩週邊商品進行測試，雖然每一次的測試使用多少都會摻雜個人使用習慣、主觀意識，但是ＡＣ３郎仍儘量努力將這個成份降到最低。而且本單元絕對保證不受人情關說影響，好的產品就算不登本刊的廣告，我們也是會非常用力報導，鼓吹優點。產品若有任何的缺點，就算是有刊登廣告，礙於職業道德、媒體立場、天地良心，我們只有以讀者爲重向廠商說聲抱歉。當然話又說回來，會來刊登本刊廣告的廠商也一定是對本身產品抱持十足信心，才不會怕ＡＣ３郎等人的反覆測試呢！

●有話先說

自從大型電玩上各式賽車遊戲風靡以來，相信許多玩家對於那種接近真實駕馭的速度快感絕對沒齒難忘。也因此不論是家用遊樂器或是個人電腦上也都紛紛移植、開發各式的狂飆作品，希望可以讓玩家不必投硬幣、不必怕超速，在家中就可以體驗超速快感。不過缺乏大型機台在硬體上的逼真模擬。因此不僅軟體廠商一直努力用心追求技術突破，就連硬體廠商也在時刻發想：該如何把大型機台的硬體給搬到家中？

終於，在國內拜電腦搖桿技術發達之賜（事實上應該說是模仿力吧？）類似實際方向盤大小的控制器週邊在個人電腦的遊戲領域中逐漸闖出名堂，順著這股潮流家用遊樂器的硬體廠商也快馬加鞭推出類似產品，自從ＳＥＧＡ原廠推出ＳＳ專用方向盤操縱器之後，類似的週邊便不斷推出，不過實用性與操作性卻互有長短，好用與否還是得試了以後才知道。

●好大口氣！３大機種通吃？

在開始測試之前得先向各爲讀者們說抱歉，本來先前的企劃是打算把目前市面上各種賽車方向盤作完全比較評比，但礙於有些產品已經缺貨，另外也有店老闆比較擔心過年貨源短缺不太愛把產品借給我們（都是說不出好話的ＡＣ３郎害的），所以本次的測試產品只找到目前市面上正流行的這部ＦＯＲＭＵＬＡ－ＺＥＲＯ（正流行指的是很多家都有進貨，暢不暢銷本刊絕對不敢置評，請玩家自行向店家洽問）

依照往例，測試前總要先要取個易聽易記的中文名字吧？（港仔叫它百搭無敵馱盤）請容忍３郎姑且稱它爲方程式方向盤。這款週邊第一眼給人的印象和其他一般類似的週邊並沒有太大的不同或差異，從外觀上來看，除了側邊多了一根類似排檔桿的裝置（港仔們又叫波棍，我的媽媽咪呀！）外，另一個讓人眼睛一亮的地方就是有配備油門與煞車，整體的設計搭配整體黑色的造型倒稱得上中規中矩，雖然不像其他廠牌以特殊造型取勝，但卻有逼近實車方向盤的質感。而且更讓人覺得滿意的是：這款週邊還不必另外接電源呢！（在拍馬屁嗎？從沒聽過中華民國有哪隻搖桿或手把還要額外接電源）

不過不管外型多美多醜，有沒有真才實料才重要。這款方程式方向盤雖然外型貌不驚人，但是既然敢出來市場廝殺

口氣自然不小。其相容性截至截稿前好像還沒有其他廠牌可以出來較較勁。在接續排線的設計上這款週邊可是一點都不害臊，除了ＰＳ和ＳＳ可以與它相容共舞外，就連剛登場的Ｎ６４寶貝也是逃不過它的手掌心。不過由於各機種的按鍵數與定義均不同，因此在每次使用前都還得設定一次，這點卻是讓習慣飯來張口的電玩懶人ＡＣ３郎很不習慣。

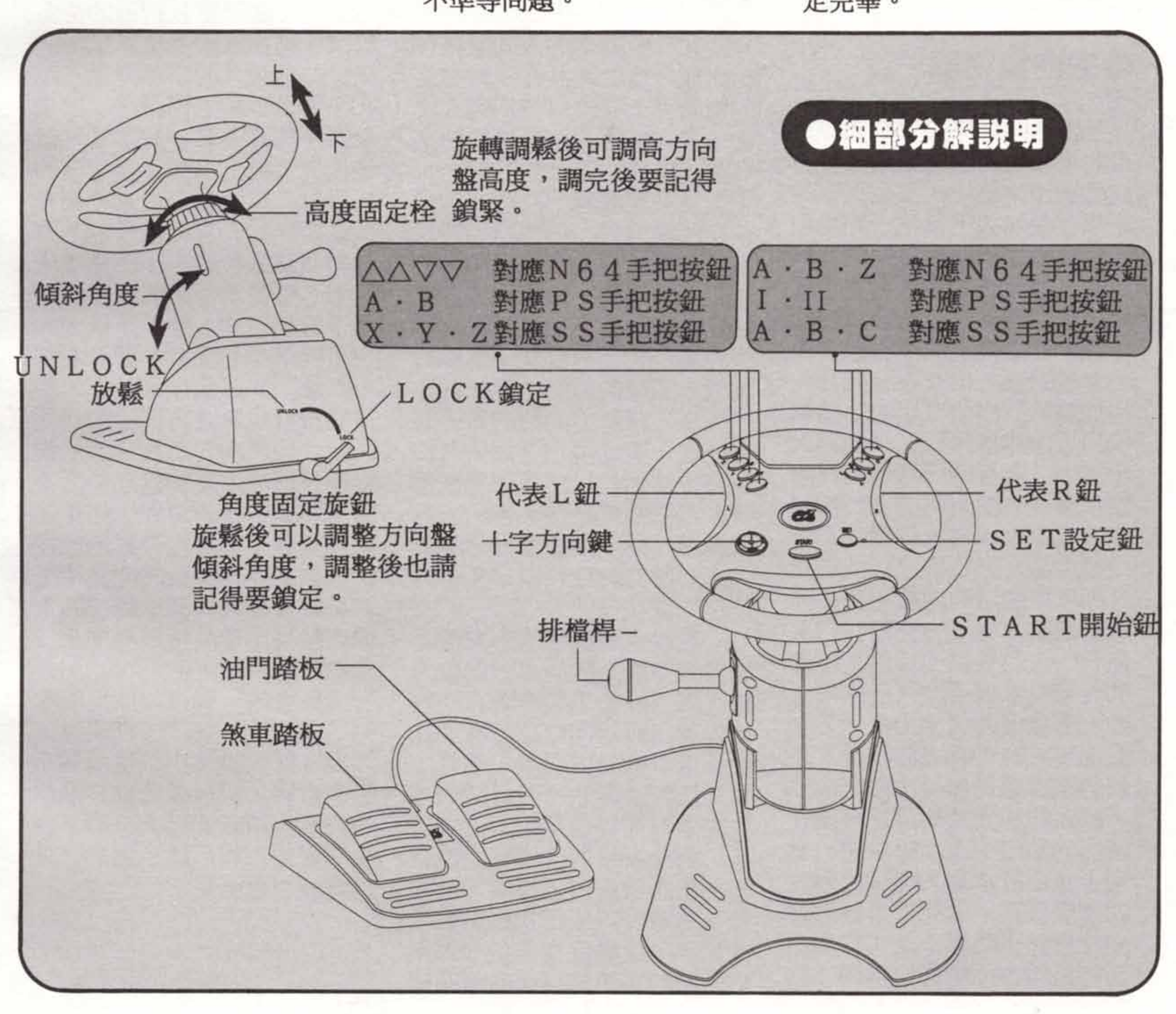
●設定說明

■來電接接樂

１連接方向盤與踏板組件
２連接機種排線
３選擇打算連接的機種，將接頭連接至主機１Ｐ控制器端子孔。
４開啓主機電源前請勿任意旋轉方向盤或踩住油門、煞車踏板，以免造成偵測失誤或定位不準等問題。

■排檔搖搖樂

１先按ＳＥＴ設定鈕，並確認按鈕旁黃燈是否有亮。
２先將排檔桿壓向某一方向，（隨便，看自己習慣哪一個方向）接著按下該款遊戲換檔的按鈕（請參考細部說明）
３設定完畢後，再按ＳＥＴ設定鈕後黃燈會熄滅，即代表設定完畢。



■踏板踩踩樂

1也是先按ＳＥＴ設定鈕，接著確認按鈕旁黃燈是否有亮。
2先踩下預定設定爲油門的踏板，接著按下該款遊戲設定爲油門的按鈕（參考細部說明）例如先踩下油門踏板，接著按下方向盤上Ａ鈕油門鈕。
3煞車設定也是比照辦理，設定完畢後，同樣再按ＳＥＴ設定鈕後黃燈會熄滅，即代表設定完畢。

●方向盤握感

當然，如果是要拿實際汽車的駕駛方向盤來和這類型方向盤週邊來硬比，那全天下的產品保證通通不及格，如果您天生具備這種特別挑剔的性格，那3郎建議您除了考慮不要買這型週邊外，更應該直接開車殺上北二高上演「實感賽車」會較過癮。但若要客觀和大型機檯的方向盤來比較，這款家用方向盤搖桿的大小倒還大小適中，而且使用者也可以隨習慣調整方向盤的高度與傾斜度，就價位而言已經稱得上是高檔產品。只是截至目前爲止3郎所接觸過的同類型產品（包含這款方程式方向盤在內）都有一致的缺點，那就是整體的質感與重量感均有待加強，和大型機檯硬體來比較，方向盤握起來的質感過於粗滑，整體的塑膠感仍然無法徹底消除，給人的感覺總都還是停留在玩具的階段。而在重量感的處理上，由於本身大都採用輕量的塑膠材質，因此重量感與穩定性自然也略嫌不足（當然這可不是叫各位把底盤拆開，黏上幾塊鉛塊就會更重更穩），畢竟別太奢望我們的玩家都會像小肉彈姑娘盤腳打坐以斯文的模樣細條慢理打電動，當狂飆猛奔後一遇緊張狀況，那副德性就連ＤＡＹＴＯＮＡ大型機檯的排檔桿都會被卸下，試想，家用遊樂週邊的重量感、穩定性要是不足，感覺上是不是有些洩氣？

●方向盤靈敏度

和一般其他的方向盤搖桿相比較，這款產品在過彎角度的靈敏度上並沒有特別過人之處，各式家用方向盤搖桿總是有著「虛位」過大的毛病，玩家也是必須經過一段時間習慣後才能摸清楚、搞明白過彎角度的拿捏，打太多會過頭，打太少又怕不夠，說到這裡3郎最愛提到ＤＡＹＴＯＮＡ大型版，第一次上機就能輕鬆掌握駕馭、過彎的竅門，就如同正式開車上路打方向盤的實際感覺一樣，直到現在3郎依舊口齒留香都還是以這種感覺來體驗家用電腦或是遊樂器的方向盤週邊，期望能找著充分達成人車一體的神兵利器。（不過卻也一直在失望）

若說大型機檯的方向盤是屬於較不費力的動力方向盤系統，那一般家用類型的方向盤搖桿就比較傾向駕訓班裡那種教練車無動力方向盤，感覺上總是比較陽春些。而目前的各式方向盤搖桿也是以類比式居多，對應家用遊樂器時並沒有附加所謂微調校正機能（就類似ＶＲ戰警可以每次校正射擊準星），這點就當作是3郎雞貓子喊叫，希望以後的廠商能夠再接再厲，往這方向繼續努力。

●油門．煞車

只有方向盤的感覺實在是稱不上過癮，加上了油門及煞車踏板最起碼可以提昇30％的真實快感。這款方程式方向盤應是目前少數有加入油門踏板組的產品，（這點優點應該讓ＳＥＧＡ閉門慚愧好幾天了吧？），經過這款週邊的努力表演，誰還敢說賽車遊戲不過只是一種激烈的手部運動？這次您要是手腳不協調，一樣是要揮手說ＢＹＥ－ＢＹＥ。但是世界上總是沒有十全十美的玩意兒，這款週邊也是不例外，鐵面無私Ａ青天依舊還是要針對測試過程的小小不滿提出建議，整體踏板組的寬度面積似乎嫌小了些，腳丫子挺大的人可能不小心就會左腳踩右腳，踩油門又好像在踩煞車。前後的長度也應該再稍稍加長些，就好像現在ＦＯＲ95的鍵盤都習慣加入護腕盤以符合人體工學是一樣的道理，如果能讓整雙腳丫都舒坦輕鬆地放在踏板組上，相信長時間使用下來必定可以大大減少腳部的負擔或酸累（最好可以再加上按摩顆粒也不錯，哈！），另外腳踏板處的”觸感”如果能夠再”堅挺”一些，（別誤會，因爲3郎只能想出以這兩個字眼來形容，絕無違背善良風俗的惡意，請新聞局大老爺不要來函處罰）相信除了逼真之外踏實感也會更足。

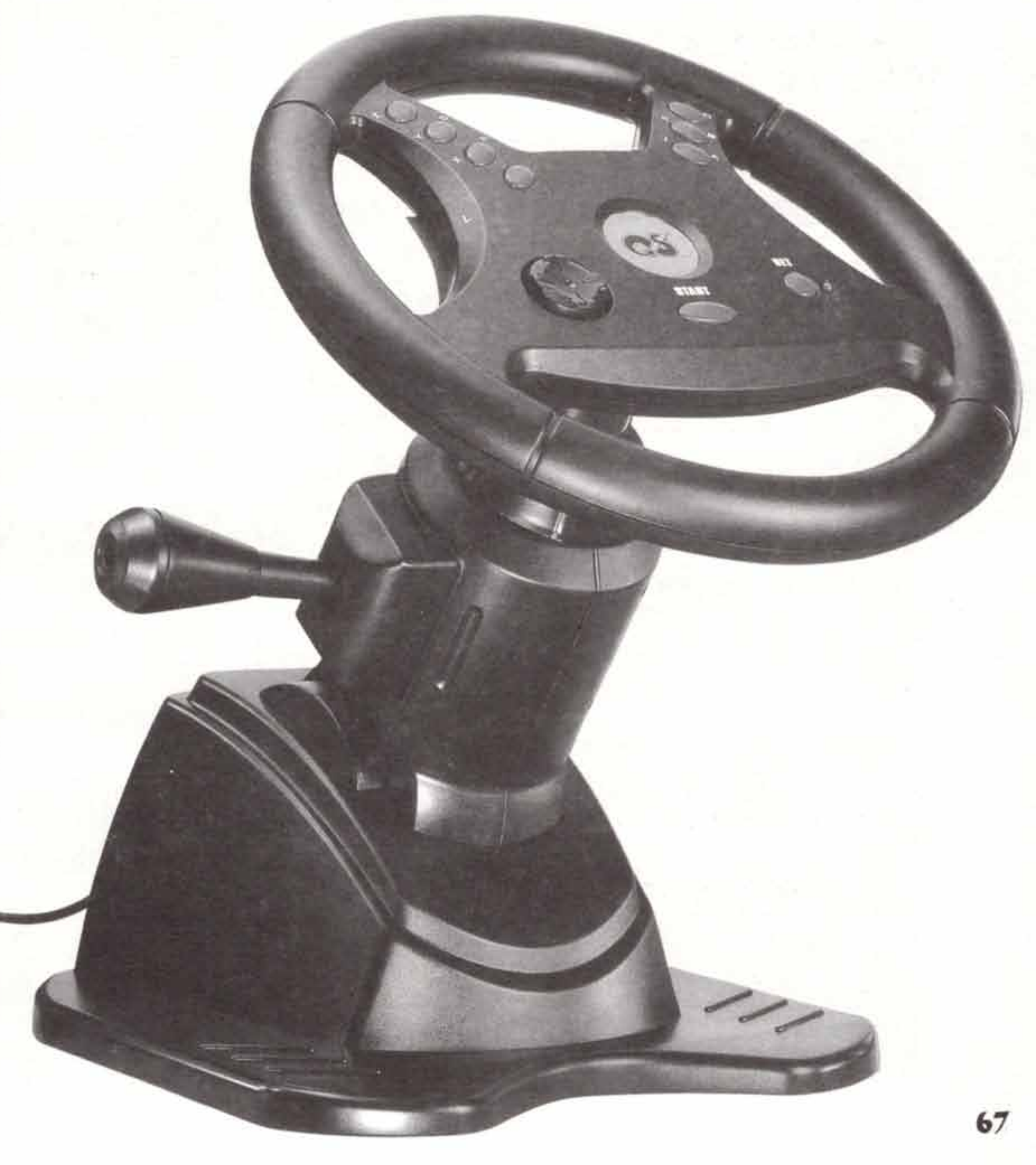
●本土化吧！MY操作說明手冊

由於這款產品來自於電玩文化蓬勃發展的香港地區，因此產品性充滿十足的港味，引進的廠商應該是考慮到整體的成本問題，所以在產品操作手冊方面倒是沒有用心處理（這點3郎願意爲代理商背書，絕對不是他們偷懶，主要是悔不當初認識3郎太晚，沒有像在下這種人才爲他們編寫又香又酷的台灣版操作手冊，哈！），尤其這款週邊需要設定控制鍵，雖然不是很難，但站在一個消費者的立場總是比較喜歡有本漂漂的操作手冊可以讓眼睛吃吃冰淇淋，除了看了很爽擺起來供著也很舒服，這點倒是要捧捧日本廠商的馬屁，這一點他們做得的確很成功。不過話又說回來，難道3郎費了那麼多口水、原子筆水的苦心，這篇報導難道就比不上一本說明書哩？

當3郎打開整個包裝，尋它千遍萬遍只找到一張上頭註明「百搭無敵馱盤」的簡單說明”紙”時，心裡不免開始擔心萬一’９７回歸祖國時，我們再接觸類似港製的產品是不是要要改看簡體字的說明文？因此3郎鄭重建議代理商能夠重新考慮製作台灣版操作手冊的可行性，（不妨可以考慮找不才在下3郎我效命，如何？）相信必會吸引更多玩家的目光與支持。

●用心良苦客套話

前面有提過，世界上絕對絕對找不到一項百分之百的完美商品，在本篇單元裡評比的方向盤搖桿也是如此。對於同樣的軟體我們總會對移植度抱持絕對要求，而對於這類型偏向大型機檯，又帶有模擬性質週邊，我們自然也難免會以直接專業的眼光給予苛求，好總是要更好，是ＡＣ３郎一向對相關電玩硬體週邊的要求。這款ＦＯＲＭＵＡＬ－ＺＥＲＯ方程式方向盤雖然在整體質感上仍有若干需要改進的小瑕疵，但若就價位來考量，功能的表現以及對應機種的相容性仍堪稱同級產品中”俗又大碗”的絕佳燒貨，單從過年期間這款週邊的銷售表現來看，未來市場的競爭性仍不可小看。如果您本身格外偏好賽車遊戲，對於類似的方向盤週邊又格外希望擁有高度的機種對應性，那這個小傢伙自然不容您錯過。想進入另一個搖桿操控新世紀嗎？ＦＯＲＭＵＡＬ－ＺＥＲＯ方程式方向盤ＧＯＡＬ！



宇宙 世界 超級 第一

SUPER 金手指秘碼

對不起‥‥因為搶著把最快的金手指碼送到玩家手上，可愛的打字妹連夜趕工，終於把ＢＢ看成８８，所以凸擊增刊號上的第二個ＭＰ值正確的金手指碼應該是：

↓

50A7E3B7 270F
50A7E3AD 270F

造成各位的不便，編輯部全員向讀者大爺磕頭謝罪。

PS 秘碼區

中名	餓狼傳説 4	
日名	リアルバウト餓狼傳説	
	1P無敵	5054B292 5900
	（一開始可使用潛在能力）	50A7AADB 0059
		50DA9380 C059
		50DA74A8 5900
	2P無敵	5054B2F6 5900
	（一開始可使用潛在能力）	50A7AAEE 0059
		50DA9380 59C0
		50DA1B7C 5901
中名	都市開發狂	
又名	最佳都市	
日名	シティーブラボー!City Bravo	
	無限金錢	50117B71 39FF
	人民大量增加	50117B7C FFFF
中名	金錢貓方塊	
又名	金錢貓	
日名	もうぢゃ	
	落下金額相同	5009C5F5 0005
		5009C55B 0005
	氣力全滿	50096D69 FFFF
		5009BAB8 FFFF
中名	山普拉斯網球	
日名	サンプラス エクストリームテニス	
	對手無法得分	5085406B 0000
中名	賭王傳説	
又名	一發逆轉	
日名	一發逆轉～ギャンブルキング傳說～	
	無限金錢	50A7C1F1 FFFF
	（要花錢才可增加錢）	50A7C10C 1FFF
中名	衝鋒越野賽	
又名	衝鋒飛車	
日名	RACIN' GROOVY	
	加速度（可用手排調速度	50782E41 26FF
中名	超級追蹤ＨＱ	
日名	レイトレーサー	
	ＮＩＴＲＯ加速無限	509B4DF1 03B6
	時間不減	509B676B 067A
中名	Ｆ１經營學	

日名	F-1チームシミュレーションF-1 GRAND PRIX 1996	
	資金無限	50AFCE18 FFFF
中名	幻想文明	
日名	CIVIZARD魔術の系譜	
	金銭無限	50DA7BAC 7FFF
	魔力無限	50DAE302 7FFF
中名	太空戰士 VII	
日名	ファイナル ファンタジー VII	
	金錢無限	50A72F5A FFFF
		50A72FFD 0020
	總經驗值一次99級	50A71127 FFFF
		50A7110E 00FF
	主角HP值	50A71181 270F
		50A711D2 270F
	主角MP值	50A7115A 270F
		50A711FD 270F
	配角一HP值	50A7E304 270F
		50A7E308 270F
	配角一MP值	50A7E3B7 270F
		50A7E3AD 270F
	配角二HP值	50A7085E 270F
		50A70851 270F
	配角二MP值	50A708E4 270F
		50A70806 270F
	隨時記錄進度	50A7C254 0000
	戰鬥時極限技表全滿	7050A95E 0000
		5050A95E 00FF
		6050A951 9422
		5050A951 3442
	紫色魔石MPアップ	50A777DC 0000

	AP值	50A77747 0100
	紫色魔石HPアップ	50A7E492 0001
	AP值	50A7E4A0 0100
	紫色魔石スピード	50A7E418 0002
	AP值	50A7E43B 0100
	紫色魔石マジカル	50A7E48F 0003
	AP值	50A7E4E9 0100
	紫色魔石ラッキー	50A7E4B5 0004
	AP值	50A7E467 0100
	紫色魔石けいけんちアッ	50A7E4F6 0005
	AP值	50A7E48B 0100
	紫色魔石ギル アップ	50A7E4AC 0006
	AP值	50A7E45C 0100
	紫色魔石てきよけ	50A7E472 0007
	AP值	50A7E402 0100
	紫色魔石てきよせ	50A7E4CA 0008
	AP值	50A7E48A 0100
	紫色魔石チョコボよせ	50A7E4A8 0009
	AP值	50A7E4D4 0100
	紫色魔石せんせいこうげ	50A7E246 000A
	AP值	50A7E42C 0100
	紫色魔石えんきょりこう	50A7E4EF 000B
	AP值	50A7E4C6 0100
	紫色魔石すべてぜんたい	50A7E4C2 000C
	AP值	50A7E4AF 0100
	黃色魔石カウンター	50A7E4D9 000D
	AP值	50A7E461 0100
	黃色魔石ぜんたいぎり	50A7E404 000E
	AP值	50A7E408 0100
	黃色魔石れんぞくぎり	50A7E4B7 000F
	AP值	50A7E4AD 0100
	紫色魔石かばう	50A7E4DB 0010
	AP值	50A7E454 0100
	紫色魔石すいちゅうこき	50A7E491 0011
	AP值	50A7E407 0100
	紫色魔石HPMPいれか	50A7E42B 0012
	AP值	50A7E403 0100
	黃色魔石Wまほう	50A7E4C1 0013
	AP值	50A7E4A2 0100
	黃色魔石Wしょうかん	50A7E47C 0014
	AP值	50A7E40D 0100

黄色魔石Wアイテム	50A7E44C	0015
AP値	50A7E4FF	0100
藍色魔石ブースター	50A7E49A	0016
AP値	50A7E4BB	0100
藍色魔石ぜんたいか	50A7E4A4	0017
AP値	50A7E4B8	0100
藍色魔石コマンドカウン	50A7E4F3	0018
AP値	50A7E471	0100
藍色魔石まほうカウンタ	50A7E4EE	0019
AP値	50A7E453	0100
藍色魔石MPターボ	50A7E49D	001A
AP値	50A7E494	0100
藍色魔石MPきゅうしゅ	50A7E48A	001B
AP値	50A7E450	0100
藍色魔石HPきゅうしゅ	50A7E41E	001C
AP値	50A7E419	0100
藍色魔石ぞくせい	50A7E427	001D
AP値	50A7E40E	0100
藍色魔石ついかこうか	50A7E45E	001E
AP値	50A7E451	0100
藍色魔石ふいうち	50A7E4E4	001F
AP値	50A7E406	0100
藍色魔石ファイナルアタ	50A7E43A	0020
AP値	50A7E428	0100
藍色魔石ついかぎり	50A7E438	0021
AP値	50A7E4A1	0100
藍色魔石ついでにぬすむ	50A7E446	0022
AP値	50A7E498	0100
藍色魔石まほうみだれう	50A7E48B	0023
AP値	50A7E4D0	0100
黄色魔石ぬすむ	50A7E448	0024
AP値	50A7E4DD	0100
黄色魔石みやぶる	50A7E48B	0025
AP値	50A7E409	0100
黄色魔石ほうそく	50A7E4FE	0026
AP値	50A7E41F	0100
黄色魔石なげる	50A7E437	0027
AP値	50A7E460	0100
黄色魔石へんか	50A7E451	0028
AP値	50A7E45D	0100
黄色魔石ひっさつ	50A7E434	0029

AP値	50A7E487	0100
黄色魔石あやつる	50A7E4E2	002A
AP値	50A7E488	0100
黄色魔石ものまね	50A7E410	002B
AP値	50A7E4F5	0100
黄色魔石てきのわざ	50A7E45B	002C
AP値	50A7E466	0100
	50A7E4E8	002D
	50A7E4B2	0100
	50A7E4F1	002E
	50A7E40C	0100
	50A7E441	002F
	50A7E40B	0100
黄色魔石マスターコマン	50A7E4D3	0030
AP値	50A7E48D	0100
緑色魔石ほのう	50A7E41D	0031
AP値	50A7E476	0100
緑色魔石れいき	50A7E442	0032
AP値	50A7E4C5	0100
緑色魔石だいち	50A7E466	0033
AP値	50A7E452	0100
緑色魔石いかずち	50A7E4A9	0034
AP値	50A7E47D	0100
緑色魔石かいふく	50A7E4BC	0035
AP値	50A7E424	0100
緑色魔石ちりょう	50A7E438	0036
AP値	50A7E480	0100
緑色魔石そせい	50A7E485	0037
AP値	50A7E429	0100
緑色魔石ふうじる	50A7E489	0038
AP値	50A7E430	0100
緑色魔石まどわす	50A7E423	0039
AP値	50A7E4CD	0100
緑色魔石へんしん	50A7E44D	003A
AP値	50A7E4F0	0100
緑色魔石りだつ	50A7E412	003B
AP値	50A7E489	0100
緑色魔石どく	50A7E47F	003C
AP値	50A7E4A3	0100
緑色魔石じゅうりょく	50A7E433	003D
AP値	50A7E4C8	0100

	綠色魔石バリア	50A7E481	003E
	AP值	50A7E4D2	0100
	綠色魔石マバリア	50A7E45A	003F
	AP值	50A7E4FD	0100
	綠色魔石いんせき	50A7E4DC	0040
	AP值	50A7E447	0100
	綠色魔石じかん	50A75D92	0041
	AP值	50A75DA0	0100
	綠色魔石リフレク	50A75D18	0042
	AP值	50A75D3B	0100
	綠色魔石リフアブ	50A75D8F	0043
	AP值	50A75DE8	0100
	綠色魔石しょうめつ	50A75DB5	0044
	AP值	50A75D67	0100
	綠色魔石ふういん	50A75DF6	0045
	AP值	50A75D9B	0100
	綠色魔石フルケア	50A75DAC	0046
	AP值	50A75D5C	0100
	綠色魔石シールド	50A75D72	0047
	AP值	50A75D02	0100
	綠色魔石アルテマ	50A75DCA	0048
	AP值	50A75D6A	0100
	綠色魔石マスターまほう	50A75DA8	0049
	AP值	50A75DD4	0100
	紅色魔石チョコボ&モー	50A75D28	004A
	AP值	50A75D2C	0100
	紅色魔石シヴァ	50A75DEF	004B
	AP值	50A75DC6	0100
	紅色魔石イフリート	50A75DC2	004C

	AP值	50A75DAF	0100
	紅色魔石ラムウ	50A75DD9	004D
	AP值	50A75D61	0100
	紅色魔石タイタン	50A75D04	004E
	AP值	50A75D08	0100
	紅色魔石オーディーン	50A75DB7	004F
	AP值	50A75DAD	0100
	紅色魔石リヴァイアサン	50A75DDB	0050
	AP值	50A75D54	0100
	紅色魔石バハムート	50A75D91	0051
	AP值	50A75D07	0100
	紅色魔石クジャタ	50A75D2B	0052
	AP值	50A75D03	0100
	紅色魔石アレクサンダー	50A75DC1	0053
	AP值	50A75DA2	0100
	紅色魔石フェニックス	50A75D7C	0054
	AP值	50A75D0D	0100
	紅色魔石バハムート改	50A75D4C	0055
	AP值	50A75DFF	0100
	紅色魔石ハーデス	50A75D9A	0056
	AP值	50A75DBB	0100
	紅色魔石テュポーン	50A75DA4	0057
	AP值	50A75DB8	0100
	紅色魔石バハムート零式	50A75DF3	0058
	AP值	50A75D71	0100
	紅色魔石ナイツオブラウ	50A75DEE	0059
	AP值	50A75D53	0100
	紅色魔石マスターしょう	50A75D9D	005A
	AP值	50A75D84	0100

小道消息： 根據提供本刊金手指碼的GAMARS某技師私下透露，太空戰士Ⅶ只要利用本次新提供的魔石金手指碼取得某些特定的魔石組合，第一部分故事結束時艾莉絲不會死，而且破關結局有所不同。真實度如何不得而知，情報僅供參考。

本刊PS用金手指碼爲萬變傑龍版PS密碼卡專用，由GAMARS公司授權獨家轉載。

SS 秘碼區

中名	蒼穹紅蓮隊		
日名	蒼穹紅蓮隊		
	主碼	F6000914	C305
	無敵	1601C452	0008
		1601C45A	E301

	無限接關	1601390E 7100
	無限隻數	1601B43C 7200
	無限炸彈	1601AB9C 0009
		1601AD42 0009
	一擊斃命	160296D8 E2FF
	超強連射	16017EE8 7264
	設定畫面	360906C1 0000
	殘存戰力0%	1603B0CA E300

中名	天外魔境外傳	
日名	天外魔境 第四の黙示録	
	主碼	F6000924 FFFF
	雷神99級	06016EFC 00FF
		06016EFE FFFF
	金錢無限	06017324 00FF
		06017326 FFFF

中名	爆笑拳擊	
日名	ファンキー ヘッド ボクサーズ	
	主碼	F6000924 FFFF
	生命無限	06030374 0140
	鬥氣無限	06030380 0140

中名	光明與黑暗	
日名	シャイニング ザ ホーリィアーク	
	主碼	F6000924 FFFF
		B6002800 0000

	金錢無限	160217B0 000F
		160217B2 000F
	第一角色	16020702 0001
		16020000 0000
	第二角色	160207CE 0001
		160207CC 0000
	第三角色	1602089A 0001
		16020898 0000
	第四角色	16020AFE 0001
		16020AFC 0000

中名	VR毒蛇快打	
日名	ファイターズ メガミックス	
	主碼	F6000914 C305
		B6002800 0000
	1P體力不滅	1606556C 00FA
		16094A42 00FA

中名	性感瘋狂大射擊	
日名	セクシーパロディウス	
	主碼	6000914 C305
	1P隻數無限	160B1366 0005
	2P隻數無限	160B13E6 0005

中名	火爆特警	
日名	ダイナマイト刑事	
	主碼	F6000914 C305
	接關次數無限	1609FC54 0400



發展篇 漫談戰略遊戲老字號～光榮

也許，談起歷史模擬遊戲，會令我們直接的聯想起日本著名的軟體廠商：光榮（ＫＯＥＩ）公司；就如同他們的公司名稱“光榮”一般，經過這十幾年的努力，終於像毛毛蟲光榮地蛻變成為美麗的花蝴蝶。

相信有許多讀者玩過“三國志系列”吧？這在遊樂器卡古早的時代；大傢伙兒僅有紅白機的那個年代，此款是僅有的幾款附有大量漢字，讓我們這群不懂平假名、片假名的小毛頭，能較輕鬆的上手的“文字遊戲”；筆者最初便是在這個情況下，和光榮結下緣份的。

光榮的遊戲軟體是有其獨特處的。也不知道算不算是過於公式化，基本上絕對可以讓人一眼便能認出是否產自該公司的作品，不過由於光榮公司“堅持”遊戲的改良化，使得大部分的作品，都有續作的再版。（當然更可能是賣的太好的原因）

光榮的軟體大多會附有它的遊戲主題，以三國志為例：它在二代時，強調的是野戰畫面的強化（此時發展出武將單挑畫面等）。三代時，強調的是“城街制”（這樣的確比較合理一點，哪有攻取一州只打一仗便定勝負呢？），以往一、二代的“州縣制”於是從此被取消。至於四代時，它不但將三代的優點強化，更補強了外交的部份，允許和“異民族”有邦交。目前最新的五代，則著重在野戰時的戰術和陣式方面。

順道簡單的談一下有關光榮公司的發跡簡史。原本光榮和任天堂的背景是大同小異，皆係製作一些桌上的紙牌、類似大富翁的紙上遊戲；不過和任天堂較不一樣的一點是，他們並非“幹不下去”才改行的。當時光榮製作了一套“信長の野望”的紙上遊戲，因為大賣，遂始轉戰至軟體界，將其紙上遊戲移植到電腦（ＰＣ８８０１）上，第一套光榮公司的遊戲“信長の野望”於是產生。之後光榮又出所謂的“歷史三部曲”（信長、三國志、成吉思汗）才算真正奠定了光榮日後在軟體界的地位。

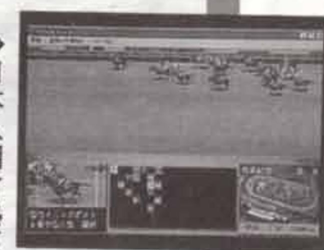
嚴格上說來，由於光榮在製作遊戲上考究仔細，遊戲指令相當多（為了更接近真實），也許適合較高的年齡層去遊樂欣賞（可不是指ＨＧ，請別誤會！）；加上光榮的軟體幾乎都在日幣９８００圓以上（從“紅白機”那時候就這麼貴了），因此說實在的，能夠“坐擁”光榮的玩家，的確可以算是“電玩貴族”了～

光榮歷史戰略遊戲

軟體分析圖

WINNING POST

93.01.14



→日本人相當熱衷於賽馬，所以坊間也有許多類似的遊戲。



←模擬十六世紀海權啓蒙時代的航海家先驅馳騁於大海原的歷史模擬遊戲。



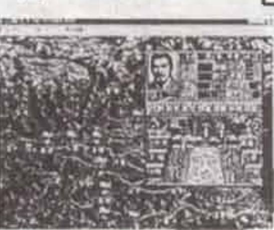
伊忍道・打倒信長

91.07.19

↓歷史模擬遊戲的另一個主軸是以中國的三國時代爲背景的「三國志」系列。

三國志5

95.12.15





←由伊忍道系統演變而來的太閣立志傳系列，擁有許多死忠的玩家群。

毛利元就・誓いの三矢

97.04.04

三國志2

89.12.20

信長の野望・天翔記

94.12.09

信長の野望・霸王傳

92.12.04

太閣立志傳

92.03.13

↓從三國志三代開始，統治的最小單位由「州」演變成「城、縣」。

三國志3

92.02.20

政治策略模擬

三國志4

94.02.18

太閣立志傳2

93.03.03

維新の嵐

89.06.08

蒼き狼ど白き牝鹿・元朝密史

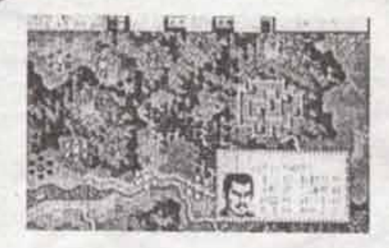
92.07.30

蒼き狼ど白き牝鹿・ジンギスカン

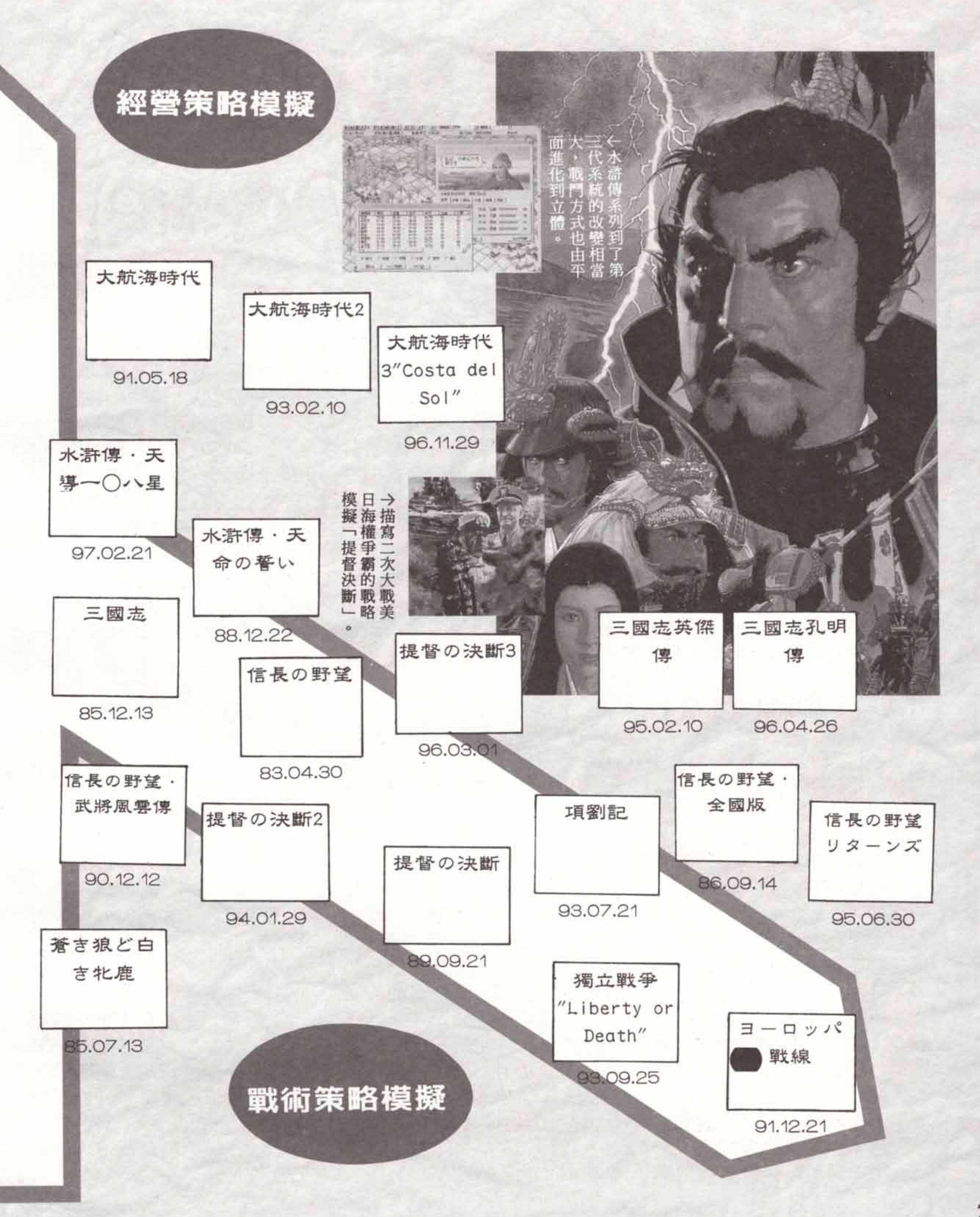
87.11.14

信長の野望・戰國群雄傳

88.12.15



←信長的野望系列在合戰場面有顯著進步是從「霸王傳」開始。



←水滸傳系列到了第三代系統的改變相當大，戰鬥方式也由平面進化到立體。

→描寫二次大戰美日海權爭霸的戰略模擬「提督決斷」。

日本電玩學校

完全攻略指引

相信各位玩家在玩game時一定都對game動人的劇情或美麗的畫面感動不已，有時也不免感嘆，為什麼國人無法創造出這麼好的遊戲。其實有許多原因使國產遊戲不易出頭，一方面是市場經濟規模不如美日等大國，使創作者與投資者得不到合理的報酬（賠本生意沒人要做，理想再高也要吃得飽才行吧？）；另一方面，缺乏有能力有經驗的人才與開發的技巧也是不爭的事實（就算是愛因斯坦也不可能念小學時就能寫出相對論吧？）。目前雖然在家用電腦上也出現許多優良的國產遊戲，但是在質與量上仍無法達到一定的水準。肩負本土化重大使命的電玩GoalGoal有鑑於本土化的紮根一定得從本土game做起，而本土化的game自然需要從培養本土的人才做起。既然現在國內環境還不成熟，總不能傻傻的從零開始，這樣永遠也追不到比我們早起步了十年的外國吧。最好的捷徑還是直接放洋取經，管他是東洋西洋，只要有經就是好洋，學別人的經驗回來了自然就能拉近彼此的差距，玩到好的國產遊戲就指日可待了。所以編輯部的老狐狸率同喇叭小組拼著不玩太空戰士七代（嗚嗚嗚～～），也要拼著老命把日本的電玩學校介紹給各位可愛的讀者知道，希望能為本土電玩的明天貢獻一點心力。

什麼叫「電玩學校」啊？

各位讀者一定覺得奇怪，每次打電動都被老媽，不，親愛的母親大人唸，整天打電動將來就考不到好學校，日本還有專門教人打電動的學校啊？這些學校可不是教人打電動，而是教人「做」電動的學校。電玩可是門大學問，從構想的形成開始到遊戲做出來為止，可是要用到各種不同特長的人才，不是一兩個人關在房裡就能做出來的。電玩學校就是專門為培養這些遊戲開發所需要的人才而設的學校，所以也分成很多不同的科別，才能配合分工越來越細膩的專業需求。

舉一般遊戲開發流程為例，最早是由稱為「遊戲計畫師(Game Planner)」的人來提出點子或構想（例如做一個惡龍鬥勇者的遊戲），在確定有商品化的價值後，再決定遊戲的型態或是大方向及一些內容的主幹後（例如以小惡龍為主角，殘害百姓來升級的ＲＰＧ），然後交由「遊戲設計師（Game Designer)」來完成一些細節上的設計（像是魔法種類或升級的方式，遊戲畫面的操作或組成等等之類繁瑣又細碎的工作），如果是ＲＰＧ類等以故事為重心的遊戲的話，還得加上編故事的「劇本作者（Scenario writter）」等等。以上這些人員都是屬於「遊戲企劃者」的範疇。

等這些設定完成後，接下來就是屬於玩家比較「看得到」的部份了。通常分頭同時進行的部份包括程式的設計和美術製作與音樂音效等方面。程式方面要有做動畫及視覺效果的、做聲音或語音表現的、做輸出入設備配合的、做程式主體的人等等。在美術方面還需要有設計的人、做動畫的人、點描圖的人或建立polygon 模型的人等等。後來還得再加上音樂配合的作曲家或是配音等工作（其實還有試玩及除錯等工作是不斷進行的）。所以要作出一個遊戲來可是一件既費時又費力的大工程，造遊戲有專門的學校來教可就沒什麼稀奇了吧。

想要放洋取經的話.......

想放洋取經所要考慮到的第一個問題就是所有年輕男性心中永遠的痛－兵役。除非是免役，否則沒履行過國民神聖義務的別想有機會去喝東洋墨水。其次，日語能力也是重要的必備條件，除非有哪位先烈去取經回來再來個如法泡製開家中文遊戲學校，否則就趁早把日文學好吧（反正玩game也用得到，不用怕學了白費）。再來就是看造化了，除非投胎時揀了有錢家庭無後顧之憂，不然就準備用力存錢吧，日本的房租之貴，生活消費水準之高，一個月臺幣四萬元開銷大概跑不掉，再加上學雜費的話，嘿嘿嘿，可不是洗幾個盤子就應付得來的。

如果前世有修智慧過人財大氣粗毅力十足等等條件都沒問題的話，就可以好好研究研究其他的細節了。這些電玩學校就性質而言有點像是臺灣的二專或三專之類的專科學校與補習班的綜和體，因爲多半是以技師資格檢定或就業爲導向，有的並不具有正式的學歷（有的學校配合函授或遠距離教學仍可取得短期大學或大學的學歷，也有專門用網路教學的）而是取得修業證書之類的文件。入學資格鬆緊不一，也有要考試或面談的，不過大部份還是要求要有高中或高職畢業以上的條件，事實上，也有大學畢業後才去念電玩學校的。

至於就學期間以兩年爲主流，聲音演員之類較簡單的科系也有一年出師的，部份學校也有開設三年或四年期上課內容較爲完整的課程。入學的時期與一般的日本學校相似，多半是在春天的三、四月左右，而教學的內容就各有不同了。舉主流的兩年期間課程爲例，大體上第一年前半都是以共通科目爲主，側重的是基礎能力的培養和對其他相關環節的瞭解，甚至還有英語之類的科目。後半段（中間是暑假，有的學校還能暑修）開始以實際操作爲重心，也開始有自由創作類的課題出現。等到第一年的最後，就要確定將來的走向了，這時候就要看自己的專長和興趣敲定要學的東西。第二年一開始，就要一面準備畢業作品的製作，一面還要應付越來越專業的科目，這時候課程的內容基礎的科目已經不多了，就業的準備活動也是在這時候（除非想在日本公司就業，不然大概和留學生無關），接著就是在三、四月畢業了（太爛的話當然有可能畢不了業）。

就學期間的日常生活打點方面，住的問題因爲大部分的學校都備有學生宿舍，比較不用擔心（當然還是要靠孔方兄出面解決）。課程時間分配一般也不會太緊，一般只要從週一上課到週五而已，當然週六也可能有活動或其他科目，大體上週六、日都是放假的，一週的上課時數約只有二十幾小時而已（臺灣中等學校一週上課時數約四十小時），不過沒課的時候多半要上機自習或做作業。一天的日程和臺灣的學校相近，最早是從早上八點半左右開始上課，中午飯後約從下午一點開始上課，最晚不會超過五點下課。

要是上面的條件都沒有問題的話，那真的真的很難，値得放煙火慶祝一下，不過還別高興得太早，想要留學的話還得通過日語能力檢定才拿得到簽證，而且等級不夠說不定還要多念一兩年的語言學校，嘖嘖，所費不貲啊。

選擇時該考慮的是....

光是有衝勁和興趣是沒辦法選擇最適合自己的課程的，最重要的還是要配合自己的專長來考慮。首先，當然是要看自己對整個分工內容的興趣與能力在哪裡了。如果想創造出自己理想中的遊戲，鬼點子又特別多的話，當然就是走遊戲創造者的路線；喜歡畫畫加上對藝術特別有天份的話，走美術路線絕對不會錯；如果思路



清晰又善於組織的化，就很適合擔任程式設計師了。就算自己十項全能的話還是沒辦法作出好遊戲的，現在可是講求團隊分工合作的時代，越來越大部頭的遊戲可不是一兩個人做得出來的，不管是國內或國外都是以小組開發爲主。組成的成員大體上可以分成以下幾類人物：

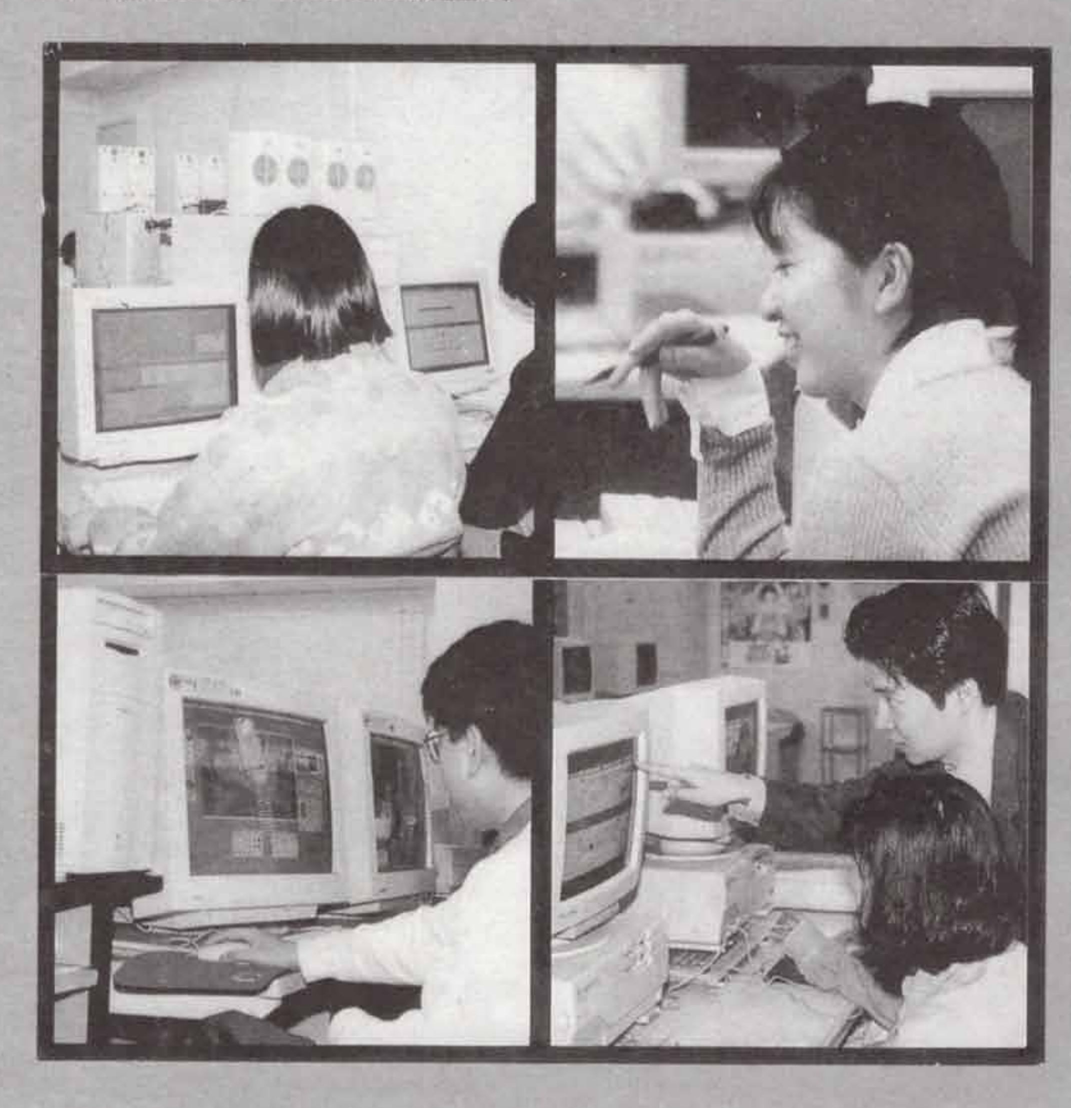
小組領導人：帶頭的一定是有相當領導能力的人，不一定是全方位都很強，但至少要對各方面都有相當的認識。此外，還得具有相當的實務經驗，而且還要有很好的眼光和廣博的知識才能勝任，通常是企劃之類的人物兼任。

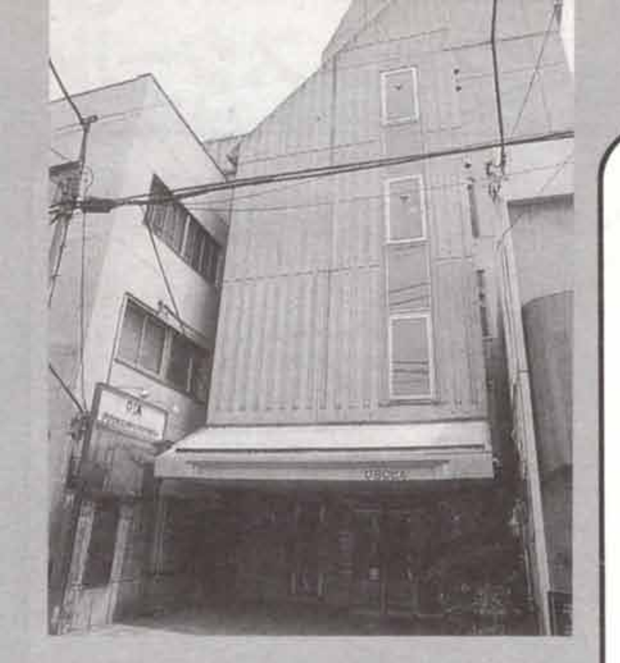
遊戲企劃人：可以說創意就是他們的生命，雖然和其他的成員比起來比較不需要專門的學識或技術，但是創意卻是與生俱來的最好天賦。主要的工作像是構思遊戲的世界觀，創造出劇本等等，所以需要有淵博的知識，別人所沒有的創造力與幽默感，對於主題能夠完全利用的調查能力，或是寫出感人劇本或對白的文學造詣等等，甚至還要在加上對市場潛力冷靜而客觀評估的能力。雖然沒有專業技術的限制，就某些方面而言，條件也許是最嚴苛的也說不定。在遊戲學校能學的部份主要是以know how（瞭解作法）爲主。

程式設計師：可以說是遊戲製作的骨幹，對於專業技術能力與知識的要求可以說毫無討價還價的餘地，能力的好壞直接就會表現在成品上。除此以外，因爲不斷有新的技術出現，對於新知識的接受與快速吸收也是一大要務，需要不斷在職進修，而且還要不排斥新設備的引進才行。如果要脫穎而出的話，除了高人一等的邏輯頭腦以外，還要有能另闢蹊徑的適時創意表現。在遊戲學校能學的部份是以一些技巧性的東西爲主。

美術工作師：表現的好壞幾乎就決定了遊戲給人的第一印象。除了紙面上繪畫的基本能力和藝術天份以外，還要能靈活運用電腦來表現出來。尤其現在以polygon 爲主力的次世代遊戲，還要能具備立體造型的構成能力。另外針對越來越豐富的動畫表現，還要對動畫的製作有基本以上的認識才行。運用電腦繪圖技術的巧妙與否就會深深影響到成果的表現，使用電腦工具的技巧和繪畫的基本能力與天賦是決定美術工作師成敗的關鍵。在遊戲學校能學的部份是以對工具的掌握與應用爲主。

音樂工作師：適當的背景音樂和效果音是遊戲氣氛營造上相當重要的部份，雖然不像美工部份那樣搶眼，但是做不好時可會使遊戲失色不少。一般來說只要懂得音樂創作及基本的電腦知識就不會有太大問題，所以很少有遊戲學校專門開這種課程的。





簡介

這可是出品勇者鬥惡龍系列那家大名鼎鼎的艾尼克斯公司所開設的遊戲學校，不但如此，還有包括光榮、卡普空、科拿米、史克威爾、泰德....等等超級大頭公司的資金投資，可以說成績好的話就一定能保證就業的學校。因爲母體企業本來就是專門製作遊戲的公司，所以不管從技術面、講師群、課程編排或是作法瞭解等方面，水準絕對都是一流的，而且對於業界動向的掌握，一定不會有時間產差生。特別講師還有製作勇者鬥惡龍系列的崛井雄二及製作櫻花大戰的廣井王子等人，可以說集合了創作界的超級巨星。使用的電腦設備以麥金塔和DOS/V 相容機（即是國內常見的IBM-PC相容個人電腦）爲主，所以應該很容易上手才對。

課程概況

所有學生剛入學的時候得參加共通的課程，內容包括程式概念、圖像、音效、企劃基礎等等，先體驗到所有在製作遊戲時會遇到的內容。一方面可以找出自己有興趣的科目；另方面也因爲遊戲製作是團隊的合作，如果一個程式設計師完全不懂圖像製作的話也是沒有辦法產生交集的。另外就是並沒有開設專屬於企劃的課程，這是因爲就業方面的考量，只會企劃工作的話是很不利於就業的。

其他優點

除了一般的課程外還開設了許多的加強補習，可以更加加強自己所需要的部份，像是劇本寫作或是程式設計等。另外因爲股東有很多有名遊戲公司的緣故，常常會舉辦一些發售前遊戲的體驗會，還可以和開發人員做面對面的交流，不過這些都要事先預約，而且嚴格禁止單純爲了想而玩參加。



重點學校導覧

デジタルエンタテインメントアカデミー

（元エニックスゲームスクール）

（數位娛樂學園（原艾尼克斯遊戲學校））

聯絡地址／電話／網址

〒170 東京都豐島區北大塚3-32-4
OBC ビル
（註：今年四月份後會搬到新校舍）

TEL 03-3940-7210

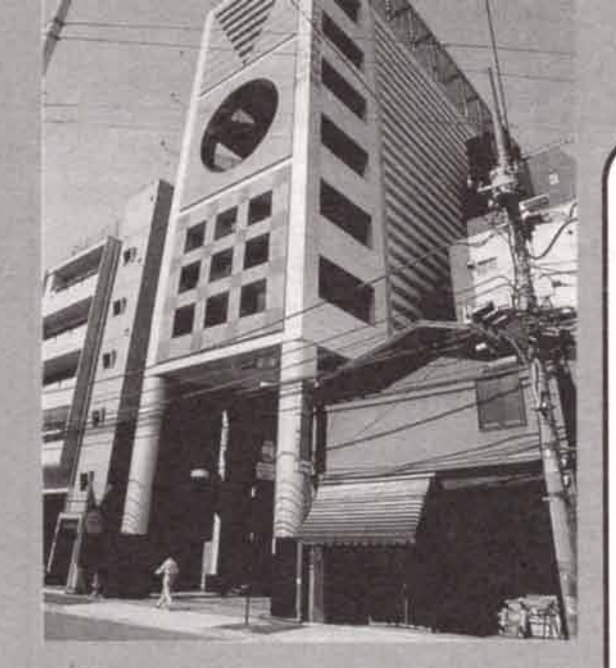
學費（每年）

約日幣1,438,000元

課程內容

1.二年制
クリエイティブスペシャルスト養成科（製作專才養成科）
　プログラムエキスパートコース（程式專家課程）
　グラフィックデザインコース（圖像設計課程）
　ミュージックコンポーズコース（音樂合成課程）

2.三年制
プロフェッショナルデザイナー養成科（職業設計師養成科）
　プログラム專攻（程式專攻）
　グラフィック專攻（圖像專攻）



アミューズメントメディア總合學院

（娛樂媒體綜合學院）

聯絡地址／電話／網址

〒150 東京都涉谷區東2-29-8

FAX 03-3406-5070

http://www.amgakuin.com/

課程內容	學費（每年）
	約日幣1,380,000元

1.二年制
ゲームクリエイター科（遊戲製作科）
ゲーム企劃シナリオライター科（遊戲企劃劇本寫作科）
マルチメディアクリエイター科（多媒體製作科）
ＣＧアニメクリエイター科（電腦動畫科）

2.三年制
ゲーム開發研究科（遊戲開發研究科）

簡介

這是一個講求現場實習與即席戰力培養的學校，因爲背後有波麗佳音等等大公司的後援，所以能直接在開發的現場當場實習。秉持的理念是與其在教室上一個禮拜的課，還不如到現場實際的接觸一天學到的東西多。因爲就業要求的是能馬上派上用場的人才，而不是還要耗費寶貴人力去慢慢帶的菜鳥，而且新的技術和觀念不斷被開發出來，不站在業界就學不到最新的技巧，所以鼓勵學生一方面學習，一方面以打工的型態直接接觸到遊戲業界的現況，就是這家學校最講究的所謂「現場主義」。

課程概況

課程主要是以養成遊戲製作者所必須的創造力爲中心，以較具體的講法來說，並不是去作出一個令人著迷的遊戲，而是去研究一個遊戲爲什麼令人著迷。也就是說與其去學一個技術，不如說是去研究一個技術的應用，技術的水流只不過是帶動構想的水車罷了。排除填鴨式的分數主義，但是要求學生的主動求知，在第一年的前半段先學好基礎的課程，後半段就馬上進入實戰的遊戲製作，如果學生態度太被動的話，還會被放棄掉，這是不可不注意的一點。

其他優點

方便在學的大學生，還有夜間部可供選擇，如果是在一般學校留學的話，也許可以考慮晚上去進進補，上課每週約一至兩次，在星期幾上課視所選的課程而定，每次上課從晚上七點到九點半，中間有休息時間，對在一般學習管道求學的人來說也是個不錯的選擇。





ヒューマンクリエイティブスクール

（休曼創意學校）

聯絡地址／電話／網址

〒180 東京都武藏野市吉祥寺北町1-2-12

http://www.human.co.jp

課程內容

學費（每年）

約日幣1,350,000元

二年制
マルチメディアエンタテインメント課程（多媒體娛樂科）
　プログラムコース（程式課程）
　グラフィックコース（圖像課程）
マルチメディア３Dグラフィックス課程（多媒體３Ｄ圖像科）

第三年選擇制
ゲーム制作研究課程（遊戲制作研究課程）

簡介

這家可是歷史上第一家創立的，以教育遊戲創作工作者為目的而創立的學校。成立於相當於民國七十九年的這所學校，目前已經有許多畢業學生在各大遊戲公司任職中，這種耀眼的成績也是其他學校所望塵莫及的。這麼有眼光的學校當然有個了不起的後台，曾經推出過「時鐘塔」等系列名作的休曼公司，以其長年以來的遊戲製作經驗來開辦這個學校，自然是不同凡響。因為在各大遊戲公司都有許多畢業生的緣故，對於產業界的情報也相對的容易掌握，很快就能發揮到課程編排上。

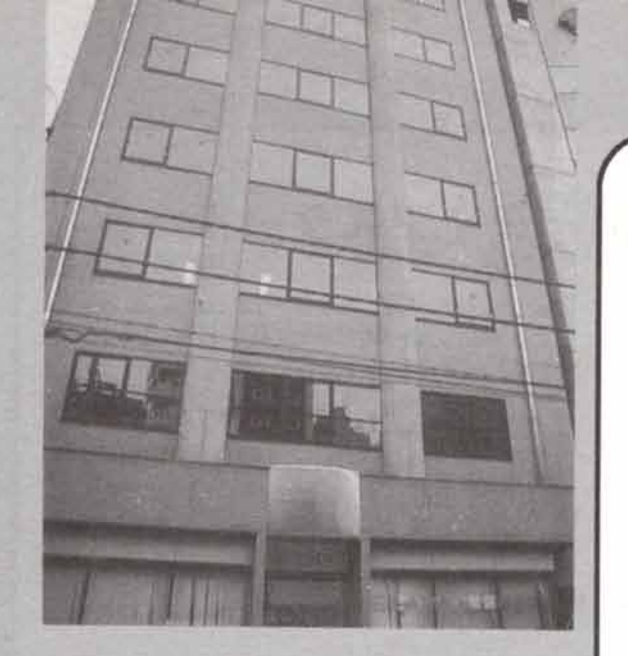
課程概況

課程的編排上，因應目前越來越專業化的遊戲製作分工，以培養出能在該領域內發揮出完全戰力的專才為主。程式設計方面除了教授目前最主流的Ｃ程式語言外，也教授在很多小地方都很有用處的組合語言；圖像設計方面當然３Ｄ的製作是一大重點。值得一提的就是，相較於學生的總數約４５０名，擁有６００部以上的電腦相當的吸引人。而且這些電腦主要是和ＰＣ相容的，對用慣ＰＣ的本地玩家而言會比較有利。除此以外，當然也有很多麥金塔和ＰＣ９８系列，不管是課程、設備或師資都是一流的。

其他優點

除了與遊戲製作做直接相關的部份以外，對於世界趨勢的網路也投注了相當大的精力。除了網際網路，還有很多關於區域網路和多人用網路遊戲的課程，很能掌握住時代的趨勢，此外還提供全球資訊網的網路授課，玩家可自行連線至該校取得進一步情報。





バンタン電腦情報學院

（班堂電腦情報學院）

聯絡地址／電話／網址

〒150 東京都涉谷區東3-22-14

http://www.vantan.co.jp

課程內容

學費（每年）

約日幣1,480,000元

二年制

ゲームクリエイト專攻（遊戲製作人專攻）
- ゲームデザインコース（遊戲設計課程）
- シナリオ&ライターコース（劇本寫作課程）
- ゲームグラフィックコース（遊戲圖像課程）
- ゲームプログラムコース（遊戲程式課程）

コンピュータグラフィックス專攻（電腦圖像專攻）
- グラフィックデザインコース（圖像設計課程）
- コンピュータアニメーションコース（電腦動畫課程）
- ビジュアルクリエイトコース（視像創造課程）

マルチメディア專攻（多媒體專攻）
- デジタルサウンドコース（數位音響課程）

四年制

エンターテイメントメディア專攻（娛樂媒體專攻）
- ゲーム開發研究コース（遊戲開發研究課程）

簡介

這也是一家擁有悠久歷史的遊戲學校，不過在對新技術與知識的反應速度上完全不輸給其他新設的學校，因爲都有專人把每年的最新情報或技術加以分析研判，並且立即反應到上課的內容之中。這就是這所學校所自豪的，每年更新的彈性課程。因應變動激烈的遊戲製作業界，以培養在就業之後仍然能隨時吸收新資訊而且不會被時代潮流所淘汰的從業人員爲目標。這就是最主要的教育宗旨：培養出除了技術能力外，更具有絕佳適應力的人才。

課程概況

因爲適應力可以說是在變化劇烈的遊戲業界之中最重要的能力，所以課程編排上傾向於不斷灌輸新知識來提昇學員的適應能力，以這種讓學生不會學到膩的方式來教學。同時，也把一些易被忽略的部份導入學習計畫之中。例如企劃的同時不光只是想著如何去創造遊戲而已，還要能懂得預算的估算和成本控制。另外也藉由實際的計算讓學員了解到一個環節的延遲可能造成多少成本的上升，從而了解到團隊工作的技巧與重要性。像這種有趣又實際的課程的確相當理想。

其他優點

稱爲「編入制度」的教育方式十分有彈性，可以接受一般的大學、短期大學或是其他的專門學校加入四年期的課程，對並非專程去念遊戲學校的學生而言很方便。另外，校內還有所稱爲「電腦工廠」的遊戲開發編制，並且已經推出過上市遊戲了。



總合學園ヒューマン・アカデミー

（休曼綜合學園）

聯絡地址／電話／網址

東京校：〒169 東京都新宿區高田馬場4-4-2
（代表）http://www.the-human.ac.jp/index.shtml
http://www.the-human.ac.jp/ohatslol.shtml

課程內容

學費（每年）

約日幣1,450,000元

ゲームクリエイター専攻（遊戲製作人專攻）

インターネットクリエイター専攻（網際網路製作人專攻）

ＣＧデザイン専攻（電腦繪圖設計專攻）

マルチメディアソフト制作専攻（多媒體軟體製作專攻）

ゲームソフト開發専攻（遊戲軟體開發專攻）

インターネットビジネス専攻（網際網路商務專攻）

マルチメディア制作専攻（多媒體製作專攻）

簡介

不愧是稱爲綜合學園的學校，涵蓋的範圍非常的廣泛，幾乎包含了所有能想像得到的類別。也正是因爲如此，學到許多其他學校的規模所無法提供的授課內容，從而能夠拓展學員的視野。學校的規模也十分龐大，現在日本各地共有東京、大阪、名古屋、神戶、福岡等五所與遊戲製作相關的學校，課程從專門執照的考試到純興趣的課程都有。值得介紹的是還設有語言學校、外國人學校等等，對留學生來說也十分方便，如果配合校方的併修制度的話還能免試就讀大學或短期大學並在畢業後取得學士獲准學士的證書。

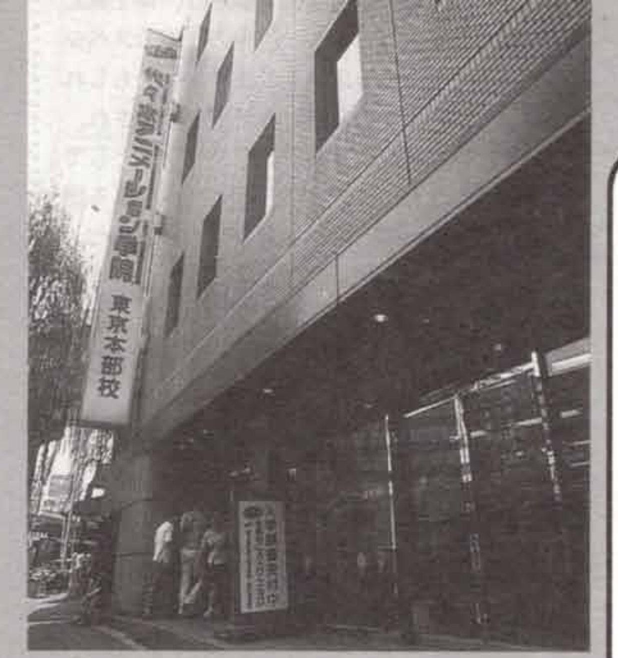
課程概況

爲了能學到不被單一專業領域所束縛住的廣博學識，培養出寬廣的眼光才能更深入本身的專業領域，是綜合學園特有的長處。課程也依照需求有很仔細的劃分，如果是無論如何也只想作遊戲的人，就可以選遊戲製作人專攻課程，不然就可以選比較兼顧各方面的課程。可說是完全不同領域的知識也都可以學到，例如遊戲製作者可以學學色彩學或是程式設計者去學學表現法等等，能得到全方位的知識。

其他優點

這所遊戲學校可適用高級的麥金塔電腦來教學的，而且學校本身還是蘋果電腦公司認證合格的電腦學校，自然在講師師資和設備水準上的條件相當好，對以麥金塔爲開發工具的玩家而言是個理想的選擇。





代代木アニメーション學院

（代代木動畫學院）

聯絡地址／電話／網址

〒151 東京都涉谷區代代木1-20-3

http://www.jki.co.jp/YAG/

E-Mail: yag_info@po.infosphere.or.jp

課程內容

學費（每年）

約日幣980,000元

ＣＧアニメ・ゲーム科（遊戲電腦動畫科）

ゲーム・デザイナー科（遊戲設計師科）

ゲームキャラ・ムービングデザイナー科(遊戲角色動作設計科

ゲームサウンド・ディレクター科（遊戲音響監督科）

簡介

原本是以培育動漫畫人才爲主，超過二十年以上的歷史和遍布全日本各地的分校就是這家學校的最大特色。因爲原本是動漫畫系的學校，所以在圖像設計、動畫、分鏡和音響監製部份自然要比一般的遊戲學校的條件來的好。因爲自古以來遊戲和動漫畫就是甜蜜一家親，所以和遊戲業界的關係也很好，而且長年以來校友已紛紛成爲各大公司的中堅人物，實力是不容忽視的，其專業化的人才培訓系統經過多年的磨練早已創造出傲人的成績。

課程概況

秉持一貫的傳統，對於基礎功夫的養成相當重視，由基礎養成的構圖與動畫實力搬到電腦上水準依舊極高，而且也相當注重於一個兼顧全方面的專門家養成。對於細節的養成也毫不馬虎，例如在培養繪畫力時一般人總是專注於較擅長的部位而忽略掉整體的感覺，像這樣的話就無法養成一個有專業水準的人才。企劃人才的培育方面也是已面面俱到來考量，除了應該有的企劃力或創造力之外，也學習了像桌上出版等等具實用性的課程，可以說是一所相當有日本仔細精神傳統的學校。

其他優點

因爲是有悠久歷史的學校，所以各項費用已經進入一個相當具經濟性的階段，學費也比同類型學校節省許多。不但有設備完善的學生宿舍可以解決居不易的問題，甚至還能提供二十四小時的醫療諮詢服務。此外，三百日元吃到飽而且溫馨的學生食堂也十分貼心，不愧是經驗豐富的名校。

後記

日本的遊戲學校眾多，老狐狸和喇叭一族又求好心切，想儘量把知道的全部告訴讀者，奈何篇幅有限不得不就此先打住，如果眾讀者大爺有興趣的話，只好等到下次有機會再把千辛萬苦蒐集來的更新、更完整的情報介紹出來了，請密切注意我們的後續報導。



路長情更長！

GOAL邀您一起同行！

只要喜歡，沒什麼不可以！這是一個本土電玩耕耘的園地，最專業的電玩GOAL最有心，現在全面擴員充實中，絕不掛羊頭賣狗肉，我們誠摯徵求對電玩熱愛的讀者一起共同來打拼。

不必有名不限地區
不限年齡不限男女
不限老少不限長相
不限貧富不限高矮
不限胖瘦不限美醜

只要有口氣只要是個人（起碼要是中國人、台灣人）歡迎幫幫電玩GOAL一起打天下！台灣人的電玩雜誌，就是電玩GOAL！情長路更長，一路上邀您與我們一起向前走！









企劃　數名

腦袋夠靈光，願意接受魔鬼式創意訓練、更有興趣向自我挑戰，不願只做翻書王子者均可



文編　數名

對文字品質要求嚴格，不必會說日文只要文筆流暢，能自在遊走文字間者，唾棄充當翻譯機者均可



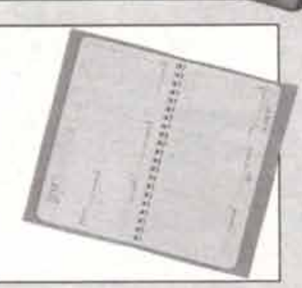
美編　數名

只要不是色盲，對完稿設計有獨特見解、獨特要求，不甘心只做貼字工人者均可



特約譯者　無限

中日血統不拘，但是要能夠幫我們把日文變成中文者，稿費很優．多多益善！



只要有心，GOAL隨時歡迎
請速寄履歷自傳至
台北市文山區三福街69-1號
電玩GOGO編輯部收或電洽
02-9307463即可

不是猛龍不過江．不是好料不上場
是哭必拉還是酷斃啦？

上踢下踹人間臭屁KO手

格鬥指令道場

左搥右扁天堂唬爛哭啦王

上場教練：快打三郎（又名格鬥機車王）

對戰格鬥老是被海K，技不如人怎麼辦？免驚免驚啦，從這期開始快腿三郎開班授徒，專教各種大小絕招，不管是猴山無影腳還是北投百累拳，只要每個月乖乖來上課，保證個個威風凜凜，殺氣騰騰，廢話不多說，快快放馬過來吧！



↑其實也偷偷加入了幾招VR快打3的招式，會用的話就能佔便宜。

知道的人就賺到了

用武器打人太老奸了吧...可是啊

敲爛它就搞定了

有好些個沒品的人，明明講好說是空手對戰都要偷吃步帶「雞絲」，想佔佔便宜。可是啊，遇到快腿三郎算他倒楣，在此傳授一招專門打爛武器用的絕技。方法是，抓準對方用武器的時機賞他幾計破壞防具用的絕招，只要吃了幾招，就算是武器也會像盔甲一樣被打爆。別看這些人平時仗著老奸武器作威作福，一旦沒了武器，一大堆使用武器的必殺技可都用不出來了，只剩下幾招花拳繡腿唬唬人。這時候啊，好好的教教這些雜碎什麼叫做「格鬥」吧！



↑這些傢伙的武器攻擊很多都是無法防禦的。



←↑像這樣抓準時間賞她一記破壞技，幾次以後武器就會壞掉，壞掉以後雖然還會裝模作樣想用武器攻擊，但是完全沒有傷害力。

知道的人就賺到了

小學生打扮的哈妮妹妹在哪兒？

選選3P4P來玩玩嘛

爲了和做小學生打扮的哈妮妹妹玩，只好先打完A賽程。正想選看看時，哇，那耶阿捏，選不出來咧？爲了解決各位青春期常見的煩惱，免得鬱卒得內傷，現在就來教教這個「特步」吧。事實上，小學生哈妮是3P或4P的角色。對應3P或4P的按鈕就是X或Z。還有一些角色有3P或4P可選的，趕快去試試看吧。



↑就像這個樣子，選3P或4P角色，就是小學生哈妮。←起動二十九次以上能選小熊的3P角色「肉腳」。

知道的人就賺到了

又沒有出界就算輸的規矩嘛

還是倒地加菜有賺頭喲

令人意外的，這次的傷害判定系統對空中連續技造成傷害的判定相當的嚴苛。所以對手一倒地馬上補幾記來加菜效果比較好喔。





↑在空中打出能擊倒對手的招式的話，就無法對倒地的對手用攻擊加菜。



倒地後起身所需時間比VR快打或毒蛇快打都要來得短。

特別傳授ＶＲ毒蛇快打隱藏角色的絕技

別問本快腿三郎怎樣才能玩到隱藏角色，學武的漢子只有努力鍛鍊而已。沒錯，只要乖乖的一個一個打完全部的賽程，自然隱藏角色就會自己跑出來了。不過也別高興得太早，就算是跑到鍛鍊模式想練功的話，也不會有招式表出現，想學的話還是乖乖來繳學費吧，哈哈。（此時砲砲輝飛起一記「羅漢腳」：這小子又在騙結婚基金了）痛痛痛，臭砲輝沒人緣，忌妒人家最受美女歡迎就來這套，君不見那個波動阿龍都騙得到水手服小妞，快腿三郎有個把美女青睞也沒什麼好奇怪的吧。（編輯部全體：機車王，還沒睡醒啊？）

↑只要有毅力用１Ｐ模式打玩全部賽程就可以用全部的隱藏角色。

→隱藏角色可沒人規定非是個「人」不可，只要夠炫，DAYTONA 賽車也成。



裏番長

和毒蛇快打的太保頭阿班的招式大同小異，只是動作和節奏有點不同。多了「裏番棲邊死亞流」和「肘揚砲蛇武流鬼苦」兩大連環絕招，實力更勝一籌。

↑像結城晶的肘擊、揚砲、連環腿的是→→P.↘↘ＰＫＫ「肘揚砲蛇武流鬼苦」

↑裏番長牌的崩擊雲身變虎掌「裏番棲邊死亞流」↓Ｐ＋Ｋ＋Ｇ←↘Ｐ＋Ｋ或Ｐ

RENT A HERO

假面英雄

總是隨著奇怪的主題曲出現，ＭＤ版出身的假面英雄。變身的能源竟然是電池!?電力一旦隨時間而耗盡，就會變回打工的山田太郎，防禦力變差，能用的絕招也少。

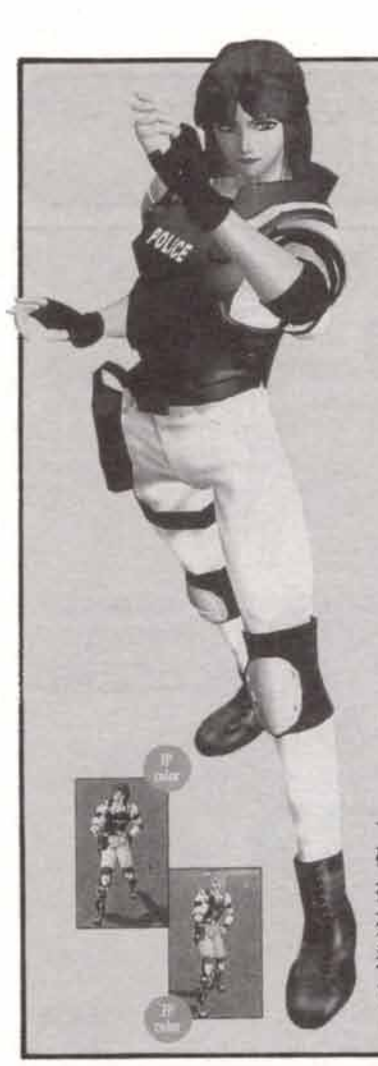
1P color

2P color

絕招名稱	指令	
ヘーボンパンチ	☆	P
ビービーパンチ		P P
ビービーアッパー		P P P
ビービーアッパー・サンダー		P P P [illegible] P
ベリーフラップ		[illegible] P+K+G
ベリーフラップパンチ		[illegible] P+K+G P
ヒジ		[illegible] P
フラッシュヒジフォース		[illegible] P P
ソニックヒジカッター		[illegible] P P P
ギャラクティカヒジキャノン		[illegible] P P [illegible] P
ギャラクティカヒジキャノン・サンダー		[illegible] P P [illegible] P [illegible] P
エナジーアッパー		[illegible] P
エナジーアッパー・サンダー		[illegible] P [illegible] P
シャガンデパンチ		[illegible] P
ドラゴンサンダー		[illegible] P
ヘーボンキック		K
マワッテキック	☆	K+G
ビーケーコンボ		P K
コンボ・ダイジョーV		P P K
ヨコカラキック		[illegible] K
ヨコカラスイッチキック		[illegible] K
フコンボ・マジンダスZ		[illegible] K
タクハイヒザ		[illegible] K
カカトオトシ		G+[illegible] K
カカトオトシ・サンダー		[illegible] G [illegible] K [illegible] P
マモッテキック		[illegible] K
コンボ・ノンデル		P P [illegible] K
コンボ・ノンデル・サンダー		P P [illegible] K [illegible] P
シャガンデキック		[illegible] K
シャガンデキック・サンダー		[illegible] K [illegible] P
シャガンデマワッテキック		[illegible] K+G
スラストパンチエア	☆	↑+P
ローリングソバット	☆	↑ K
ジャンプトー	☆	↑+K
フロントエアキック	☆	↑ [illegible] K
バックエアキック	☆	↑ [illegible] K
エアダイブ	☆	↑ [illegible] K
フレアトー	☆快著地時	↑ K
フレアキック	☆快著地時	↑ [illegible] K
ジャンプハンマー	☆	[illegible]+P
フトントジャンプトー		[illegible]+K
ローリングソバット	☆	[illegible]+K
チューカサマー	☆	[illegible]+K
ホッピングキック	☆快著地時	[illegible] K
ローカットキック	☆快著地時	[illegible] K
フリムキパンチ	☆敵在背後	P
フリムキビービーパンチ	敵在背後	P P
フリムキビーケーコンボ	敵在背後	P K
フリムキビーシタケーコンボ	敵在背後	P [illegible] K

絕招名稱	指令	
フリムキビーシタケー・サンダー	敵在背後	P [illegible] K [illegible] P
フリムキシャガンデパンチ	☆敵在背後	[illegible] P
フリムキヘーボンキック	☆敵在背後	K
フリムキマワッテキック	☆敵在背後	[illegible]+K
フリムキシャガンデキック	☆敵在背後	[illegible] K
ウォールスロー	靠近敵人	P+G
ネックスラッシング	靠近敵側面	P+G
ブラストスロー	靠近敵背後	P+G
バックウォールスロー	靠近敵人	[illegible] P+G
アストロスロー	靠近敵人	[illegible] P+G
メガロスロー	靠近敵人	[illegible] P+K+G
バックウォールラッシュ	近敵人壁在前	P+G
タグハンドウォールクラッシュ	近敵人壁在後	P+G
スーパータクハイヒザ	近敵人壁在前	[illegible] K
トビコミー	敵人倒地時	[illegible]+P
サッカーキック	敵人倒地時	[illegible] K
ハシッテパンチ	奔跑中	P
レンタヒーローキック	奔跑中	K
ハシッテフロントジャンプトー	奔跑中	[illegible]+K
ハシッテジャンプトー	奔跑中	[illegible]+K
ハシッテサマー	奔跑中	[illegible]+K
ハシッテタックル	奔跑中	P+G
スベリコミ	奔跑中	[illegible] K
レンタヒーローフラッシュ	有盔甲時	[illegible] P+K+G
ヘーボンパンチ		P
シャガンデパンチ		[illegible] P
ヘーボンキック		K
マワッテキック		K+G
シャガンデキック		[illegible] K
スラストパンチエア		↑+P
ローリングソバット		↑ K
ジャンプトー		↑+K
フロントエアキック		↑ [illegible] K
バックエアキック		↑ [illegible] K
エアダイブ		↑ [illegible] K
フレアトー	快著地時	↑ K
フレアキック	快著地時	↑ [illegible] K
ジャンプハンマー		[illegible]+P
フトントジャンプトー		[illegible]+K
ローリングソバット		[illegible]+K
チューカサマー		[illegible]+K
ホッピングキック	快著地時	[illegible] K
ローカットキック	快著地時	[illegible] K
フリムキパンチ	敵在背後	P
フリムキシャガンデパンチ	敵在背後	[illegible] P
フリムキヘーボンキック	敵在背後	K
フリムキシャガンデキック	敵在背後	[illegible] K
サッカーキック	☆敵人倒地時	[illegible] K

☆是解除變身後仍能使用的招式



JANET
珍妮

說到不守格鬥規矩的女王非這個珍妮莫屬，明明應該是維持法律與正義的人民保母，卻帶頭使壞拿槍亂射人。莫非是在「ＶＲ戰警２」中養成了殺人不眨眼的壞習慣，看到人就來個碰、碰、碰？不過大概是槍法不好吧，連續開三槍時的第三槍都是空包彈，而且槍的裝塡彈數也變少了。因爲本來就是警察，所以學了不少合氣道之類的武術，也因爲如此有不少的招數看起來就很像是同公司出品的另一款個格鬥遊戲的角色。這些屬於借力打力的招式只要能抓好時機的話就可以造成對手很大的困擾。



→開槍的動作破綻很大，被抓到時機就會死得很慘，開過第四槍後還會補充子彈。

絕招名稱		指令	絕招名稱		指令
DATOTSU		Ⓟ	TOBI-MAEGERI		⇧+Ⓚ
NIRENTOTSU		ⓅⓅ	TOBI-KAKATOGERI		⇧Ⓚ
NIRENTOTSU-OUTYU		ⓅⓅⓅ	TOBI-KAKATOGERI	快著地時	⇧Ⓚ
HIRATE		Ⓟ+Ⓚ	SYUTOU-MAWARI	敵在背後	Ⓟ
HIRATE-2		Ⓟ+ⓀⓅ	MAWARI-SHITAGERI	敵在背後	⇩Ⓚ
HIRATE-3		Ⓟ+ⓀⓅⓅ	MAWARI-SUNEGERI	敵在背後	⇘Ⓚ
OUDA		⇨Ⓟ+Ⓚ	YOKOGERI	敵在背後	Ⓚ
OUSYU-HUJIATE		⇨Ⓟ+ⓀⓅ	MAWARI-SYUTOU	敵在背後	⇩Ⓟ
FUZAKURA		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	MAWARI-URAKEN	敵在背後	⬇Ⓟ
JOUSEIRYUSENSYOU		⇦⇦Ⓟ+Ⓚ	MAWARI-SHITAGERI	敵在背後	⬇Ⓚ
CHUDAN-HIJIATE		⇨Ⓟ	MAWARI-RENSYU		⇦⇦Ⓟ⇩Ⓟ
SENZAKURA		⇨ⓅⓅ	UZUMAKI-SYUTOU		⇦⇦Ⓟ
SODESHINKEN		⇘Ⓟ	KOATE		Ⓟ+●
MUSOHA		⬇⇘Ⓟ	AYATEDORI	靠近敵側面	Ⓟ+●
KOROMOGURUMA		⇨⇨Ⓟ	SUGITAOSHI	靠近敵背後	Ⓟ+●
RYOUSHI		⇩⇩Ⓟ	KONOHA-OTOSHI		⇘Ⓟ+●
HOUOUSYU		⇘Ⓟ+Ⓚ	ROKUDAN-OBITORI		⇦Ⓟ+●
NIRENTOTSU-OUDA		ⓅⓅ⇨Ⓟ	AIKINAGE		⬇⇨Ⓟ+●
NIRENTOTSU-KINUGURUMA		ⓅⓅ⇨ⓅⓅ	GRIP SHOCK		⇨⇘⇩⇙⇦Ⓟ+●
GEDAN-SHOUDA		⬇Ⓟ	TEKIME-TOUSHIN		⇩Ⓟ+Ⓚ+●
UEGERI		Ⓚ	TENSHIN-NYUSHIN	反制上段拳	⇦Ⓟ+Ⓚ
KUSARIGAMA		ⓀⓀ	EDASAKI	反制上段踢	⇦Ⓟ+Ⓚ
SHOUKERI-GASANE		ⓅⓀ	KONAMI	反制上旋踢	⇦Ⓟ+Ⓚ
NIRENTOTSU-GIKYAKU		ⓅⓅⓀ	RYU-NO-AGITO	反制肘擊	⇙Ⓟ+Ⓚ
RENTOTSU-KODACHI		ⓅⓅⓅⓀ	TSUTAKAZURA	閃躲中段踢	⇙Ⓟ+Ⓚ
NAKA-KAKATOGERI		⇘Ⓚ	FUSYARIN	反制膝頂	⇙Ⓟ+Ⓚ
RAIJINNHA		⇨Ⓚ	OHUZU	反制側旋踢	⇖Ⓟ+Ⓚ
KUMOGERI		⇨ⓀⓀ	SENRYU	反制下段拳	⇩Ⓟ+Ⓚ
GEDAN-KERIATE		⇩Ⓚ	KAEDE-OTOSHI	反制下段踢	⇩Ⓟ+Ⓚ
KAKATOGERI		⇙Ⓚ	KUSEI-GATOTSUGERI	敵人倒地時	⇧+Ⓟ
KUSANAGI		⇩Ⓚ+●	KUSEI-KOMASYUTOU	敵人倒地時	⬆+Ⓟ
RENTOTSU-KUSANAGI		ⓅⓅⓅ⇩Ⓚ	TATE-SYUTOU	敵人倒地時	⇘Ⓟ
HISYA-ATE		⬆⇨Ⓟ	RUNNING PUNCHI	奔跑中	Ⓟ
MIKAZUKIGERI		⬆+Ⓚ	RUNNING KICK	奔跑中	Ⓚ
TOBI-SOKUTOU		⬆Ⓚ	SLIDING KICK	奔跑中	⇩Ⓚ
URA-KAWAZUGERI		⬆⇨Ⓚ	VIRTUA GUN	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ 無法防禦	
KONOHAGERI	快著地時	⬆Ⓚ	VIRTUA GUN-2	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ 無法防禦	
TOBI-SYUTOU		⇧+Ⓟ	VIRTUA GUN-3	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ 無法防禦	
TOBI-SYUTOU		⇧Ⓟ	RELOAD	⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ⇦⇨Ⓟ+Ⓚ	



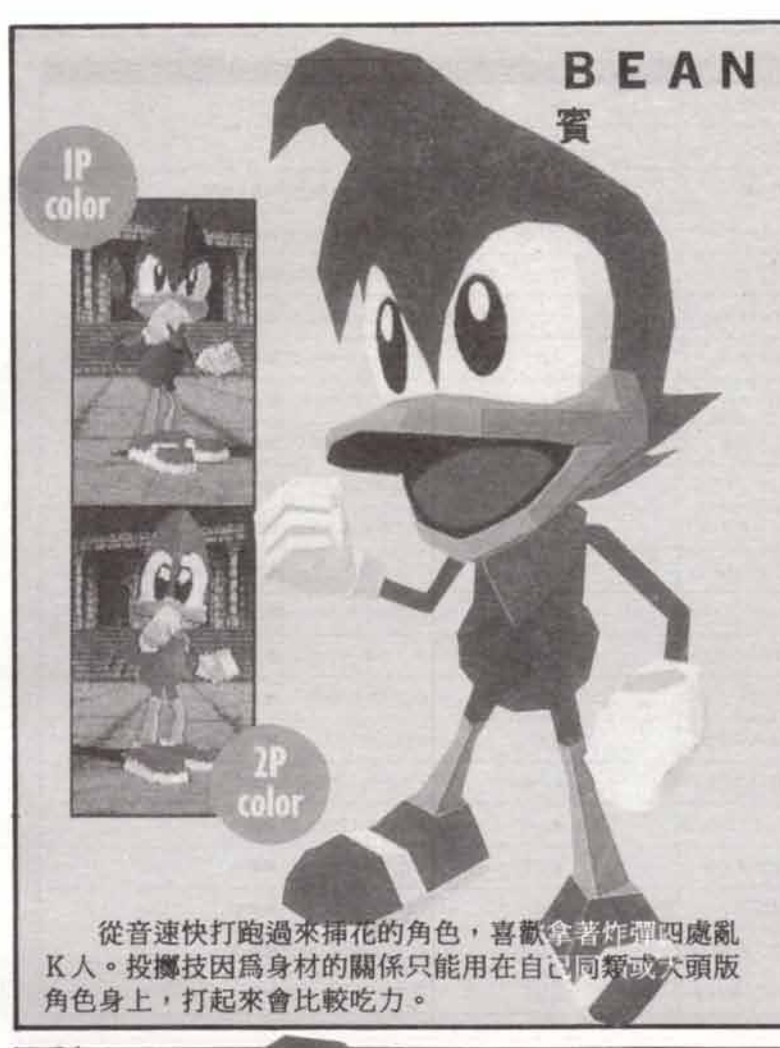
SIBA
席巴

堪稱是ＶＲ快打系列最倒楣的角色。別看他是一副威風凜凜殺氣騰騰的樣子，實際上是在ＶＲ快打中因爲種種的原因而被硬從登場者的行列中拉下馬來，唯一留下的只是在輸出版的遊戲機台上留下遺照供人憑弔了。果然沒事不要亂帶武器砍人比較好，像這樣苦苦蹲了許多年才有機會亮相，就有點可憐了。



↓累積多年的怨氣（？）果然打人很痛。

絕招名稱		指令	絕招名稱		指令
ブグヌス		Ⓟ	モータキッラ		⬆⇨Ⓚ
(コンボ始動)ブグヌス		⇨⇨Ⓟ+Ⓚ	アクイラ		⬆⇩Ⓚ
ブギラートゥス		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅ	アッキピテル	快著地時	⇧Ⓚ
クビトゥム		⇨Ⓟ	ミールウス	快著地時	⬆⬇Ⓚ
メントゥム		⇘Ⓟ	コルニクス		⇧+Ⓟ
アルスグラディイー		⇨⇨Ⓟ 無法防禦	ルスキニア		⇙+Ⓚ
サンクティオー		⇦⇨Ⓟ 無法防禦	コルンバ		⇧+Ⓚ
ディーフェンシオー・グラディウス		⇦Ⓟ 無法防禦	ブシッタクラ		⇧Ⓚ
オディウム・ブグヌス		Ⓟ+Ⓚ	ガッリーヌラ	快著地時	⇧Ⓚ
オッサ・カプティス		Ⓟ+Ⓚ+●	アンセル	快著地時	⇧⇩Ⓚ
メディウス・ロクス		⇧●⇩Ⓟ 無法防禦	テルグム・ブゲヌス	敵在背後	Ⓟ
(コンボ始動) メディウス・クロス	⇧●⇩Ⓟ+Ⓚ 無法防禦		テルグム・ファクタ	敵在背後	ⓅⓅ
ブグナ・シングラーリス	⇧●⇩Ⓟ+Ⓚ⇨⇨Ⓟ 無法防禦		テルグム・フェムル	敵在背後	Ⓚ
ケルターメン・シングラーレ	⇧●⇩Ⓟ+Ⓚ⇨⇨Ⓟ⇦⇨Ⓟ 無法防禦		テルグム・コルンバ	敵在背後	⇧+Ⓚ
エクストレーマ・デークレートーリア	⇧●⇩Ⓟ+Ⓚ⇦⇦Ⓟ⇦⇨Ⓟ⇨Ⓟ無法防禦		テルグム・コクサ・ブグヌス	敵在背後	⇩Ⓟ
キルクイトゥス	K擊中時	ⓀⓅ	テルグム・コクサ・フェムル	敵在背後	⇩Ⓚ
コクサ・ブグヌス		⇩Ⓟ	ルクターティオー	靠近敵人	Ⓟ+●
フェムル		Ⓚ	ブレヘンデレ	靠近敵側面	Ⓟ+●
ガウディウム		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓀ	スピーナ・ドルシー	敵人背對站立	Ⓟ+●
インクルシオー・スピタ		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓀ	サングイス・クラーマーレ	靠近敵人	⇦⇦Ⓟ+Ⓚ+●
キルクイトゥ・アートレータ	K擊中時	ⓀⓅⓀ+●	アクロバテース	敵人倒地時	⇧+Ⓟ
ディーグレッスス		⇘Ⓚ	ラミア・セブルクルム	敵人倒地時	⇩Ⓟ
エーラーティオ・ヴォルプターリア		⇨⇨Ⓟ+ⓀⓅⓅⓀ	グロブス	敵人倒地時	⇩Ⓚ
コクサ・フェムル		⇩Ⓚ	イーレ・ブグヌス	奔跑中	Ⓟ
キルクイトゥ・コクサ・フェムル	K擊中時	ⓀⓅ⇩Ⓚ+●	イーレ・ゲヌ	奔跑中	Ⓚ
アウディーティオー		⬆+Ⓟ	イーレ・ルスキニア	奔跑中	⇙+Ⓚ
ファーブラ		⬇⇨Ⓟ	イーレ・コルンバ	奔跑中	⇧+Ⓚ
アウクトル		⬆+Ⓚ	イーレ・ウメルス	奔跑中	Ⓟ+●
ヒルンドー		⬆Ⓚ	イーレ・トラヘレ	奔跑中	⇩Ⓚ
レーグルス		⬆⇨Ⓚ			



BEAN
賓

從音速快打跑過來插花的角色，喜歡拿著炸彈四處亂K人。投擲技因爲身材的關係只能用在自己同類或大頭版角色身上，打起來會比較吃力。

絕招名稱	指令		絕招名稱	指令	
くちばしアタック		Ⓟ	くちばしショット	※靠近敵人	Ⓟ+●
ダブルくちばし		ⓅⓅ	もーれつアタック	※靠近敵人	⇦⇨⇦Ⓟ+●
トリプルくちばし		ⓅⓅⓅ	足踏み	※靠近敵人	⇩⇩Ⓚ+●
くちばしラッシュ		ⓅⓅⓅⓅ	ビーンワープ		⇩⇩Ⓟ+Ⓚ+●
きつつきアタック		ⓅⓅⓅⓅⓅ	ふんずけ	敵人倒地中	⇩Ⓚ
きつつきストレート		ⓅⓅⓅⓅ⇨Ⓟ	ダッシュくちばし	奔跑中	Ⓟ
ぐるぐるストレート		⇨Ⓟ	馬キック	奔跑中	Ⓚ
ぐるぐるストレートばくだん		⇨ⓅⓅ	ふり向きローパンチ	敵在背後	Ⓟ
ぐるぐるアッパー		⇘Ⓟ	ふり向きパンチ	敵在背後	Ⓟ+Ⓚ+●
ぐるぐるアッパーばくだん		⇘ⓅⓅ	ふり向きハイキック	敵在背後	Ⓚ
ばくだん２つ投げ		⇦⇨Ⓟ	ホップパンチ		⇧+Ⓟ
ばくだん投げ	敵人倒地時	⇩Ⓟ	ハイキック		⇧+Ⓚ
キック		Ⓚ	ダブルジャンプキック		⇧+ⓀⓀ
ダブルキック		ⓀⓀ	スキップキック		⇧+ⓀⓀⓀ
トリプルキック		ⓀⓀⓀ	ホップキック	快著地時	⇧Ⓚ
サイドキック		⇘Ⓚ	くちばしダイブ		⬆+Ⓟ
ダブルサイドキック		⇘ⓀⓀ	空中ばくだん		⬆Ⓟ
トリプルサイドキック		⇘ⓀⓀⓀ	ふんずけダイブ		⬆+Ⓚ
ばくだんシュート		➡Ⓚ	エアキック		⬆Ⓚ
馬キック		⇨⇦Ⓚ	エアハイパースタート		⬆Ⓟ+Ⓚ
あっちいけキック		Ⓚ+●	ウォールくちばしダイブ	爬牆中	Ⓟ
ハイパースタート		⇦Ⓟ+Ⓚ	ウォールスタンプ	爬牆中	Ⓚ
ロケットミサイル	敵在背後	⇦Ⓚ	壁登り	面朝牆壁	⇨➡

※對手是BEAN・BARK或大頭版角色時ラの時



BARK
巴克

一樣是從音速快打跑過來插花的角色，屬於威力型的角色。不但和賓一樣能用投擲技的對象不夠多，更加上沒有攻擊下盤的招式，甚至有的對手只要一直站著防禦就完全無法造成傷害，覺得自己實在太強的話就用吧。

絕招名稱	指令		絕招名稱	指令	
バークパンチ		Ⓟ	バークストライク	※靠近敵人	⇘⇘Ⓟ+●
ワンツーパンチ		ⓅⓅ	あたまなげ	※靠近敵人	⇨⇩Ⓟ+●
ワンツーガン！		ⓅⓅ⇩Ⓟ	つかんでガンガン	※靠近敵人	⇩⇩Ⓟ+●
はさみパンチ		⇨Ⓟ	ジャイアントスイング	※靠近敵人	⇦⇙⇩⇘⇨Ⓟ+●
２回はさみパンチ		⇨ⓅⓅ	まわりこみ	※靠近敵人	Ⓟ+Ⓚ+●
３回はさみパンチ		⇨ⓅⓅⓅ	ふんずけ	敵人倒地中	⇩Ⓚ
ローパンチ		➡Ⓟ	つきとばし	奔跑中	Ⓟ
ローフック		➡ⓅⓅ	ドロップキック	奔跑中	Ⓚ
ガード&アタック		⇦Ⓟ	ふり向きパンチ	敵在背後	Ⓟ
つぶしパンチ		⇩Ⓟ	ふり向きハイキック	敵在背後	Ⓚ
つぶしてガン！		⇩ⓅⓅ	ふり向きワンツーパンチ		ⓅⓅ
バークアッパー		⇘Ⓟ	ふり向きワンツーガン！		ⓅⓅ⇩Ⓟ
シットパンチ		⇘⇘Ⓟ	ホップパンチ		⇧+Ⓟ
バークエルボー		⇦⇨Ⓟ	ホップキック		⇧+Ⓚ
バークエルボーコンボ		⇦⇨ⓅⓅ	両手ハンマーダイブ		⬆+Ⓟ
ぶらんこキック		Ⓚ	エアハンマー		⬆Ⓟ
大車輪パンチ		Ⓟ+Ⓚ	げんこつおとし	快著地時	⬆Ⓟ
大車輪パンチ		⇨Ⓟ+Ⓚ	ヒップダイブ		⬆+Ⓚ
ハイパースタート		⇦Ⓟ+Ⓚ	エアキック		⬆Ⓚ
バリア歩き		⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+●	ウォール両手ハンマー	爬牆中	Ⓟ
たたきつけ	※靠近敵人	Ⓟ+●	ウォールスタンプ	爬牆中	Ⓚ
ぴたんぴたん	※靠近敵人	⇦⇨⇦Ⓟ+●	壁登り	面朝牆壁	⇨➡

※對手是BEAN・BARK或大頭版角色時ラの時



DEKU
迪酷

本遊戲之中唯一的原創性角色，其他的全都識別的遊戲跑來插花的。本體似乎是躲在奇怪身體內的黃鳥，只要把外殼打爆就能看到本尊的模樣。

絕招名稱	指令	
デクパンチ		Ⓟ
デクヒジ		⇦Ⓟ
デクアッパー		⬁Ⓟ
デクアッパーアッパー		⬁ⓅⓅ
デクハンマー		⇩Ⓟ+Ⓚ+●
デク・ザ・バイオレンス		⇨⬁⇩⬁⇦Ⓟ+Ⓚ+●
デクシャガパン		⇩Ⓟ
デクキック		Ⓚ
デクミドルキック		⬁Ⓚ
デクヒザ		⇦Ⓚ
デクシャガケー		⇩Ⓚ
デクフォール		⬆+Ⓟ
デクハンマーフォール		⬆⇦Ⓟ
ジャンプトー・クラシック		⬆+Ⓚ
フロントジャンプトー・クラシック		⬈+Ⓚ
デクフォーリングケツ		⬆Ⓚ
デクフロントエアキック		⬆⇦Ⓚ
デクバックエアキック		⬆⇨Ⓚ
デクエアダイブ		⬆⇩Ⓚ
デクフレアトー	快著地時	⬆Ⓚ
デクフレアキック	快著地時	⬆⇩Ⓚ
デクジャンプハンマー		⇧+Ⓟ

絕招名稱	指令	
デクローリングバット		⇧+Ⓚ
デクサマー		⇩⇨⇦Ⓚ
デク・ザ・ダーディー	玩家不能用	⇩⇨⇦Ⓚ
デクローカットキック	快著地時	⇧⇩Ⓚ
デクターンナックル	敵在背後	Ⓟ
デクターンナックルパンチ	敵在背後	ⓅⓅ
デクターンキック	敵在背後	Ⓚ
デクスピンキックターン	敵在背後	⇧+Ⓚ
デクローターンパンチ	敵在背後	⇩Ⓟ
デクロースピンキックターン	敵在背後	⇩Ⓚ
デクナイスカン	靠近敵人	Ⓟ+●
デクスクラッチ	靠近敵人牆在前	Ⓟ+●
デクタグハンドウォールクラッシュ	靠近敵人牆在後	Ⓟ+●
デクベアーハッグ	靠近敵人	⇦⇨Ⓟ+●
デクバナナバーガー	敵人倒地中	⇧+Ⓟ
デクスタンプ	敵人倒地中	⇩Ⓚ
デクボディーアタック	奔跑中	Ⓟ
デクバナナアタック	奔跑中	Ⓚ
ランニングジャンプキック・クラ	奔跑中	⬃+Ⓚ
デクランニングスピンキック	奔跑中	⇧+Ⓚ
デクランニングスピンキック	奔跑中	Ⓟ+●
デクヘッドアタック	奔跑中	⇩Ⓚ



HORNET
黃蜂號賽車

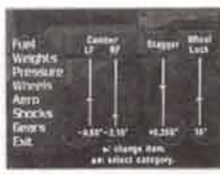
這個最誇張了，竟然把賽車也給抓到格鬥遊戲來參一腳（輪??）。在DAYTONA賽車中出盡鋒頭還不滿足，賽車場延續到競技場來。乍看之下攻擊方式也只有十種最基本的而已，一旦把外殼炸掉露出「鋼鐵般的體魄」，能用的招式就會大大增加，攻擊力也會變強，但是防禦力會下降。脫了鐵甲後招式基本上也是和太保頭頭班相似，所以，一開始就脫給他看吧!

絕招名稱	指令	
フロントドライブ		Ⓟ
スーパーストレート		➡Ⓟ
ホイールリック		⇦Ⓟ
アイアンエルボー		⇦Ⓟ
ファイヤーアッパー		⬁Ⓟ
マッドドライブ		⇦⇦Ⓟ
スチールアッパー		⇦⇦Ⓟ
エルボコンボ		⇦⇦Ⓟ⇦Ⓟ
エルボーアイアンマウンテン		⇦⇦Ⓟ⇨⇦Ⓟ+Ⓚ
スピリットエルボー		⇨⇦Ⓟ
ドラゴンアッパー		⇦⇩⬁Ⓟ
ダブルドラゴンアッパー		⇦⇩⬁Ⓟ⇦⇩⬁Ⓟ
シュルブレイクキャノン		⇦⇩⬁Ⓟ
バイオレントシュルブレイクキャノン		⇦⇩⬁ⓅⓅ
バイオレットファイヤーシュルブレイクキャノン		⇦⇩⬁Ⓟ⇦⇩⬁Ⓟ
シャコタン		⬊Ⓟ+Ⓚ
レッカーイドー		⇨⬁Ⓟ+Ⓚ
アイアンマウンテン		⇨⇦⇦Ⓟ+Ⓚ
エルボーガン		⇨Ⓟ
スーパーブレッド		Ⓟ+Ⓚ+●
フロントサスペンション		⇩Ⓟ
ライトブレイクダウン		⬋⬁Ⓟ
リアドライブ		Ⓚ
デーモンペイン		➡Ⓚ
ハイスピードデーモンペイン		⇦⇦Ⓚ
ダブルウイッシュボーン		⬁Ⓚ
リアサスペンション		⇩Ⓚ
ナックルハンマー		⬆+Ⓟ
ジャンプトー		⬆+Ⓚ
エアローリングソバット		⬆Ⓚ
フロントエアキック		⬆⇦Ⓚ
バックエアキック		⬆⇨Ⓚ
エアダイブ		⬆⇩Ⓚ
フレアトー	快著地時	⬆Ⓚ
フレアキック	快著地時	⬆⇩Ⓚ
ナックルハンマー		⇧+Ⓟ
ミドルローリングソバット		⬃+Ⓚ
ローリングソバット		⇧+Ⓚ

絕招名稱	指令	
トーキック		⇧Ⓚ
サイドキック	快著地時	⇧Ⓚ
ローカットキック	快著地時	⇧⇩Ⓚ
ターンナックル	敵在背後	Ⓟ
タークダブルナックル	敵在背後	ⓅⓅ
ターンキック	敵在背後	Ⓚ
スピンキック	敵在背後	⇧+Ⓚ
ローターンパンチ	敵在背後	⇩Ⓟ
ロースピンキックターン	敵在背後	⇩Ⓚ
デッドリーホイールスピン	靠近敵人	Ⓟ+●
ダウンフォースコンプレッサー	靠近敵背後	Ⓟ+●
エルボートップアローウォーク	靠近敵側面	Ⓟ+●
ラディッシュグレイター	靠近敵人牆在前	Ⓟ+●
タグハンドウォールクラッシュ	靠近敵人牆在後	Ⓟ+●
スローダウン	靠近敵人	⇦Ⓟ+●
トゥルーパワーディストラクション	靠近敵人	⬁⇦Ⓟ+●
スーパーテリブルブレッド	靠近敵人	⇨⇦Ⓟ+Ⓚ+●
カミカゼ	敵人倒地中	⇧Ⓟ
トラスト	敵人倒地中	⇩Ⓟ
ファイナルトラスト	敵人倒地中	⇩ⓅⓅ
スカッフルキック	敵人倒地中	⇩Ⓚ
ランニングストレート	奔跑中	Ⓟ
ランニングニー	奔跑中	Ⓚ
ランニングジャンプキック	奔跑中	⬃+Ⓚ
ランニングタックル	奔跑中	Ⓟ+●
ダッシュアイアンマウンテン	奔跑中	Ⓟ+Ⓚ
スライディングキック	奔跑中	⇩Ⓚ
スパークイングニッション		⇨Ⓟ+Ⓚ
フロントドライブ	☆	Ⓟ
ホイールリック	☆	⇦Ⓟ
マッドドライブ	☆	⇦⇦Ⓟ
フロントサスペンション	☆	⇩Ⓟ
リアドライブ	☆	Ⓚ
ダブルウイッシュボーン	☆	⬁Ⓚ
リアサスペンション	☆	⇩Ⓚ
デッドリーホイールスピン	☆ 靠近敵人	Ⓟ+●
ダウンフォースコンプレッサー	☆ 靠近敵背後	Ⓟ+●
スパークイングニッション	☆	⇨Ⓟ+Ⓚ

☆是脫·衣·前就能用的招式







牛轉乾坤特別企劃
新春快樂！發瘋狂　！

誰規定賽車遊戲就得看順眼才能玩？
電玩ＧＯＡＬ徹底顛覆開口直斷

完全性格測驗！看您倒底適合哪一派！







請先別急著翻下頁，順著問題答答看猜猜您是屬於哪一派？當然，本單元所提列之各式問題項目純為參考，請千萬不要認真模仿或學習，否則一但被警察伯伯逮著罰錢或罰站，可別說是因為收看本篇報導後才學會的唷！



●百分百戰鬥型
這種類型的玩家在現實生活中是發生車禍的罪魁禍首，因此強烈建議在遊戲中修身養，ＰＬＡＹ一些很具戰鬥性卻也很可愛的作品。

●百分百狂飆型
此一類型的玩家對於速度的執著已經到達超越現實的境界，在真實世界裡已經找不到理想的寄託，因此只能推薦一些科幻的作品讓他過癮。

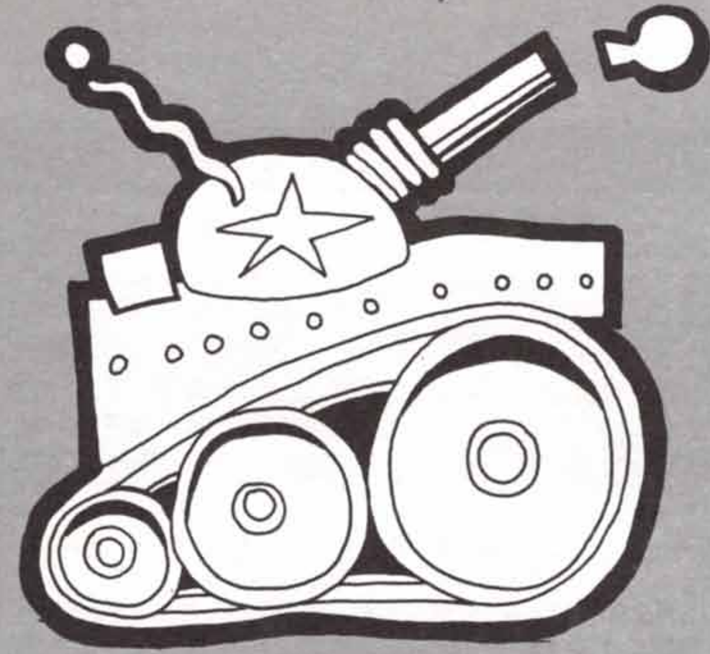
●百分百臭屁型
飆車、速度對他而言只是其次，如何在開車中獲取臭屁的感受才是重要，因此要給他的遊戲一定要很炫，否則日子鐵定很難熬。

●百分百車手型
終日陶醉在賽場中緊張萬分、分秒必爭的畫面裡，總是幻想自己是時刻面對觀眾歡呼的職業車手，除了模擬的賽車作品外，似乎就找不到其他的滿足感了。

●百分百真實型
分不清楚到底是現實還是幻想，遊戲時非常注重真實感，對於賽車遊戲的執著最要求真實速度感與路感，飆不飆倒是無所謂啦！

全 9 種 近期熱門作品 您是那一派？ 徹底檢驗 徹底選擇	百分百真實型		百分百車手型		
	PS	SS	PS	PS	SS
	實感賽車2 NAMCO ／96年12月發售 實感賽車最新系列，本次作品加入過關獎金與車輛選擇與零件改造等新要素	衝鋒越野賽 SAMMY工業 ／97年1月發售 遠離都市，賽程從叢林到阿爾卑斯山區，車輛並有前輪及後輪驅動兩種型態可供選擇	F1疾速賽車 SCE ／96年12月發售 SCE 第一次嘗試的F1賽車遊戲，內容主要以95年世界杯資料作爲背景，真實度極高	奪命飛車2 SCE ／97年1月發售 除賽程場地與鬥車場增加外，最刺激的撞車模式也加入進場維修的新花樣	DAYTONA加強版 SEGA ／97年1月發售 增加了賽程場地與登場的車種，同時也將車輛POLYGON描繪得比一代更細緻
■GOGO桑 雖然只開小MARCH，但是飆車本性兇殘狂，曾經創下連超三部保時捷記錄，近來晚年逢春受愛情感召略有收歛，現在只在遊戲裡享受狂飆快感。	方向盤的操作感相當真實，同時也能享有極高的速度感及路面感，而這一次作品比前作更適合初學者或肉腳人士體驗	在遊戲中把前輪和後輪驅動的各式車輛性能刻劃地相當細膩，另外車的震動與速度相當地真實，這點相當難能可貴	最過癮之處就是在遊戲中把車體的引擎聲以及整體賽場氣氛營造得相當真實，可以說是本人接觸過家用版中最過癮的F1賽車遊戲	美國風味極重的一款賽車，一般的賽車模式倒是普普通通，但是撞車模式卻是令人歡笑一籮筐，就連我這般正經的人都難以抵抗這股魅力	由於下了一番功夫努力，遊戲畫面總算把前作的面子扳了一成回來，過彎的操作感掌握的極爲不錯。
■BB矮怪 人矮腿短加上生性膽小惜性命，平時騎腳踏車被超車就會暈倒，飆車對他而言只是遙不可及的夢想，因此在遊戲裡發洩速度，成爲本輩子裡最偉大的嗜好	不愧是拿姆科拿手的拿手絕活，精彩度的確很足，但是難度與操控性似乎比SEGA的作品略遜一籌，感覺上總是生硬了些。	整體遊戲的細部設定很用心，畫面細膩的程度也不輸實感賽車，但感覺賽程的模式過於單調沒有變化	如果您是不折不扣的F1迷，這款強調賽場氣氛遊戲相信不必多說一定非得捧場不可。只是沒開過真正的F1沒法子仔細比較	不管是進行哪一種模式，但難易度似乎相當不可思議，好像是沒把初學者算在內哦！	視點可以靈活切換變化，這點個人覺得相當不錯。難易度對於初學者來說不是問題，算得上視老少閒宜的作品
■小肉彈 別看她只是個女孩，不管是現實生活或遊戲世界，對於速度都是一等一的要，對於賽車遊戲抱持不偏食態度，只要能飆一切都好談。	由於可以利用比賽獎金選購車輛或是提昇車輛的引擎性能，自由度比以前的作品更高，只是要很努力才能夠存錢買車，這點可能要多用金手指	可以選擇的車輛太少，同時競爭對手的設定似乎也過於刁鑽，車輛整體的操控性較缺乏速度感	可以算得上目前家用版F1的遊戲中風格最特殊的作品，速度感雖然不錯但是操控性卻相對比較生硬，太習慣一般賽車遊戲了吧？	由於是來自美國的遊戲，因此感覺上似乎比較初枝大葉些，操作性和其他日本遊戲比較起來差距挺大，且速度感也平平	速度感恰到好處，車輛的操作性也很真實，唯一的缺點是對戰時上下分割的畫面太過小家子氣，應該看看人家飛輪64是怎麼作的嘛
可選擇車種	13部	8部	13部	4部	8部
賽程數	4種賽程	3種賽程	17種賽程	7種賽程／5種鬥車場	5種賽程
中途重新挑戰	○	○	○	○	○
對戰機能	×	○（使用對戰線）	○（使用對戰線）	○（使用對戰線）	○（使用對戰線／XBAND通信界面）
對應特殊週邊	NAMCO旋轉手把	NAMCO旋轉手把	NAMCO旋轉手把	NAMCO旋轉手把	賽車方向盤
傳說秘技	GRAND PRIX的模式破關後，會出現反向的EXTRA GP模式	每一種賽程均拿下第一名後便可獲得特別車種，總共有三部	95年全部的模式破關或是全年度積分最高分，將會出現特別的隱藏模式	撞車無敵的隱藏秘技依舊存在，電玩OALGOLA 將在近期公佈	使用DATONA馬的秘技依舊保留，詳細使用方法請注意電玩GOALGOAL

百分百臭屁型		百分百狂飆型		百分百戰鬥型	
SS	PS	PS	PS	PS	N64
首都高賽車97 想像者 ／97年2月發售 除了遊戲內出場的車種都是真實很炫的車種外，在遊戲裡也可以將車輛各部改造增強性能與速度	高速之王２ 亞特拉斯 ／97年1月發售 登場的車輛全都是實際車種，賽程模式相當豐富，其中有許多大彎道需要善用甩尾特技應變	磁浮飛車XL SCE ／96年11月發售 完全科幻式作品，速度感百分之百強烈，更可以使用武器攻擊對手	極速顛峰 KONAMI ／96年12月發售 半科幻型態作品，操作未來式磁浮飛車，不論撞擊或是加速等各項內容都很過癮	Q賽車２ TAKARA ／97年2月發售 拋棄一般賽車遊戲觀念，所登場的車種全都爲SD版可愛車輛，也可以改造性能	飛輪瑪俐歐64 任天堂 ／96年12月發售 超級變態賽車代表作，登場人物全是熟悉的電玩偶像，也可以使用各式寶物陷害對手
車輛的方向盤操控性設計地極爲符合真實性，同時登場的車輛有許多也是具有高度親切感，其中有我最崇拜的五代CV-3呢！	雖然畫面的刻劃沒有很細膩，但是有充實車輛可炫則這點倒是挺不錯的，同時對於路況高低傾斜的表現也很用心，值得起立鼓掌	沒有輪子的機組到底該叫甚麼？在遊戲中的速度感表現已經超越了現實，雖然很過癮但相對地在操控性上卻有點令人難以適應，這點蠻可惜的	速度感平平，操作性也很普通，整體遊戲的節奏缺乏緊湊感，給人熱不太起來的感覺，看樣子柯拿米製作賽車遊戲還是得多加油	車輛一擔變成SD的模樣，您說速度感和操作感還能夠很真實？但是登場車輛總數多的嚇人與可以進行改造卻是相當新鮮唷！	不愧是N64的硬體表現，就算是4人同時進行遊戲也不會減低速度感，操控性相當容易上手，只是在下到現在還學不會過關甩尾的動作
對於車輛高速飛馳的感覺拿捏相當不錯，甩尾過彎的技巧也相當容易，另外車輛零件的換購，也可以視作遊戲中的另一種樂趣，只是很可惜聽不懂阪東高手的講解	過彎甩尾與操控車輛的感覺不盡理想，速度感的表現似乎也差了一截，唯一可令我感動之處大概只有煞車燈製作得相當真實吧？	有點像是以前超任的F－ZERO作品，整體風格與背景音樂相當具有科幻及搖滾風格，但是難易度似乎太過刻薄了，像我這種高手都還被對手扁好玩，真是的	各位一定不太曉得這款遊戲式大型電玩的移植版吧？只是整體的移植程度相差了太多，同時難易度也似乎有點不太合理，虐待初學者嘛！	雖然把前作作了一番徹底改良，但是整體的操控感覺卻依然不錯，同時難易度也還是十分地令一般的初學者可以安心	陷害他人的感覺真是美好，只是在遊戲中跑越前面總是拿不到好寶物。另外這款遊戲的難易度設計也很令人滿意，任何級數的玩家都可以安心享用
車輛與景物高速的移動速度相當過癮，唯一的缺點是路上的車輛有點死板，另外希望也能像PS版一樣有金錢無限的秘技	不夠！不夠！花太多力氣刻劃遊戲中的路況了，反而忽略了速度感的表現，這點實在是太令人失望了，而且難易度也過於不平衡	速度感我給滿分！畫面與背景音樂的設定也是一級棒，雖然難易度比較差勁，但是小女子我是喜歡這種被虐式的刺激！	速度感實在是有夠糟糕，整體的操作感也是相當詭異，各式登場車輛雖然非常炫，但是整體賽場模式卻是相當單調而缺乏變化	可愛過頭、速度不足，雖然有很多可愛的小車子，但是對於一般已經習慣正統派賽車遊戲的人總是很難接受	50到100CC的賽車遊戲怎可能會有速度感嘛，這款遊戲的重點在於多人共同遊戲，刺激感才會濃厚。不過多人玩難易度相對會提高
12部	21部	4部	8部	70部	8部
3種賽程	5種賽程	8種賽程	4種賽程	？種賽程	5種賽程
×	○	○	○	○	○
×	○（畫面分割）	○（使用對戰線）	△（使用記憶卡）	○（使用對戰線）	○（最多4人）
賽車方向盤	NAMCO旋轉手把	NAMCO旋轉手把	NAMCO旋轉手把	NAMCO旋轉手把	×
競爭車輛的SOEED 級數總共有四級，每一級勝利後，會出現新車種可供選擇	可視路況起伏的程度調整避震器，但避震器調整後雖會較好操控，相對也會影響車輛速度	1.全模式破關後會出超難度隱藏 2.在開機標題畫面同時按R1+L1+開始鈕以及選擇鈕後自機會變成動物	在標題畫面飛行船接近大樓時按上上下下左右左右□×後，選擇車種時便可選擇該飛行船	和前作一樣也保留隱藏車種登場的秘技，詳細使用方法電玩GOALGOAL近期將公佈	只要在150CC的高級模式中全部奪得第一名，除可見到真正破關畫面之外，也將出現反方向的新隱藏模式



砲砲俱樂部 CLUB

砲砲俱樂部之硬體TIME：虛擬實境——解讀三次元ＣＧ黑盒子

文：砲砲輝

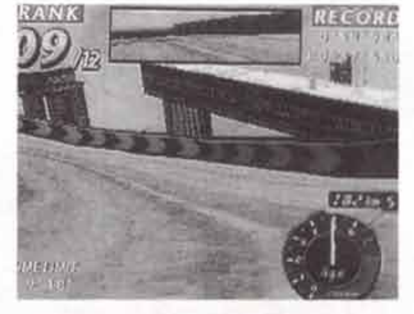
1994年秋天，16位元的SUPER FAMICOM推出了「超級大金剛」，這是任天堂公司採用最先進的軟體開發工具，製作出來的超級ＣＧ（電腦繪圖）軟體，採用的是SGI（SILICOM GRAPHIC矽圖）的「INDY」超級繪圖電腦來完成的。「超級大金剛」所表現的影像效果為，就算是256色（SUPER FAMICOM能使用的顏色是32000色中的256色同一畫面顯示）也能實現如次世代32位元CD-ROM硬體般的美麗影像。我們知道，次世代的硬體顏色為RGB各訊號8bit的深度，因此能表現的顏色為1677萬色。任天堂與SGI的合作，除了是使得SUPER FAMICOM更活性化為目的之外，也包含了替新硬體NINTENDD-64佈局，以及進軍ＣＧ領域的技術力決心。那麼砲輝哥哥的64位元RISC CPU腦袋瓜子準備傳送虛擬實境的３次元ＣＧ黑盒子機密給您了，因為你們是本刊最寶貝的讀者嘛。同時更歡迎其他電玩雜誌的硬體專家們發表高見，讓該刊的讀者同享電玩知識福音，老寫些未來軟體預測、硬體可能性膩不膩呀，再這樣混下去怎麼能夠實現海峽二岸統一的神聖使命呢？我拍！

——在本世紀結束之前，３次元ＣＧ技術無法在家用遊戲硬體上實現？

具備即時處理功能的３次元（３Ｄ）電腦繪圖ＣＧ，其展現的虛擬實境空間，在1994年末實現於家用遊戲硬體平台上。在此之間，每當砲輝哥哥提及相關話題時，除了比西桑、阿散哥贊同之外，包括暴牙章、Ｋ嘔桑、毛宰哥、斜神在內的那群二呆，皆深信「遊戲程式師們想把３Ｄ的ＣＧ繪圖用超高速電腦繪圖系統帶入家庭中，在本世紀結束之前是幾乎原地打轉的」。二呆群皆醉。唯砲輝哥哥及阿散哥清醒得很。

發售中的SONY「PLAY STATION」與SEGA的「SATURN」可打破了悲觀論調的不可性，拿姆科的賽車遊戲「RIDGE RACER實感賽車」正在虛擬實境處理的３ＤＣＧ山脈跑道中奔馳，而ＡＭ２研製作的電動版格鬥遊戲「VIRTUA FIGHTER ⅡＶＲ快打Ⅱ」，也正在SSTURN主機上激烈開打。PLAY STATION與SATURN正是1994年末最受電玩家喜愛的熱門商品，其使用的３ＤＣＧ技術也是同等於原電動版的製作方式，而它們所描繪出來的細緻影像，也盡可能的表現出電動版基板的硬體特性，這就是次世代遊戲的全新理念與未來必須前進的目標吧？

如果僅僅只是以接近遊戲中心的電動版VIDEO GAME和即時處的３ＤＣＧ做為遊戲軟體的評價，其實是不通情理也，因為營業用與家庭用本質上不同，況且二者硬體售價相差甚大，再加上移植上的或多或少限制，即使是原味重現由於少了新鮮感，因此還是有其爭議性的。目前最流行的國內電玩刊物（當然包括某老牌電玩雜誌）年輕氣盛的硬體高手們，皆喜歡在硬體性能上做主機與主機的能力排行，其實也不甚理想，硬體性能固然重要，但是別忘了軟體正是左右成敗的關鍵，SUPER FAMICOM的「超時空之鑰」、「勇者鬥惡龍Ⅲ」就是最佳例子。所謂的次世代硬體絕非特別重視具備３ＤＣＧ處理能力的遊戲主機，它還包括了２Ｄ的影像處理能力與高品質的聲音表現晶片。下次在刮別人鬍子之前，先想想看自己毛渣渣的臉！









鈴木 裕氏

大名鼎鼎的「ＶＲ快打」還有「ＶＲ戰警」等等大作可都是出自於這位鈴木裕先生的手下，在「ＡＭ２研」中的大人物，一年賺的錢可夠我們苦哈哈的小老百姓吃喝幾十年。

——次世代遊戲主機只不過是16位元遊樂器的延伸點？

PLAY STATION與SATURN的２次元（２Ｄ）動畫描繪特性（動畫拼合能力）是，一個畫面最多4000個8×8dot的拼合圖型，這和16位元的SUPER FAMICOM一個畫面最多128個圖型相互比較，嚇！相差30倍以上。而後者能靈活使用的顏色調配是36256色，次世代32位元硬體則高達1677萬色，這個差距比率為65000倍左右。這些數據資料說明了一件事，那就是所有16位元SUPER FAMICOM可比擬得到的２Ｄ影像特性，32位元的PLAY STATION與SATURN都能輕鬆完成，而且尚包括了前者最無可奈何的「即時處理３ＤＣＧ技術」。就算SUPER FAMICOM透過軟體追加輔助演算晶片（DSP或FX CHIP），也難實現同等的虛擬實境３ＤＣＧ效果。

次世代硬體正是16位元的進階機種，它強化了原先２Ｄ描繪的性能，增加了最無力的即時處理３ＤＣＧ技術，因此延伸了16位元硬體的精神。那麼說來，次世代32位元硬體也只不過是電玩硬體進化過程中的「過渡期產品」了嗎？實際上的確如此。PLAY STATION與SATURN 3D CG能力和發售中的NINTENDO-64 RCP（CO-PROCESS，內含聲音／影像演算器ＳＰ與視覺畫面處理器ＤＰ）晶片能力比較，還是有著蠻大的差距，但是比起16位元的SUPER FAMICOM有著長足的進步，因

——進步神速的三次元ＣＧ影像處技術。

此３ＤＣＧ的缺失並不會在玩家心中動搖地位的。這就是次世代32位元的理想，它們16位元遊戲品質升級至32位元，而這種強化型的軟體規格是鮮明奪目的亮麗配色、靈活靈現的生龍活虎角色，再加上餘音繞樑三日不絕於耳的迫力音效。它包含了玩家期待的，針對進級硬體特性所製作的新奇遊戲，這就是次世代32位元硬體的使命，這也是NINTENDO-64 64位元硬體，打擊32位元硬體的看家本領、獨門絕活。

因「ＶＲ快打」系列的開發成果而名利雙收的是SEGA AM2研「鈴木裕」，在1992年開發電動版「VIRTUA RACING VR賽車」後，緊接著於1993年完成「VIRTUA FIGHTER VR快打」，電玩業界當時的直覺是「電動版軟硬體品質與家庭用硬體遊戲，差距正加速擴大之中」。這位ＡＭ２研的監督者卻如此前瞻的說道：「３次元電腦繪圖，在本世紀中幾乎不能實現於家庭中的想法，悲觀預測未必會實現，因為只要能超越我們的想像力，進化的速度就會加快」。鈴木裕是站在開發製作３次元虛擬實境遊戲的最前線，而這種絕望的預測，鈴木裕以營業用的軟、硬體技術為後盾，成功的將「ＶＲ快打」導入SATURN硬體平台上，成功的實現３ＤＣＧ的虛擬打鬥空間於家庭電視畫面上。家用遊戲硬體３次元ＣＧ技術之戰終於點爆了。

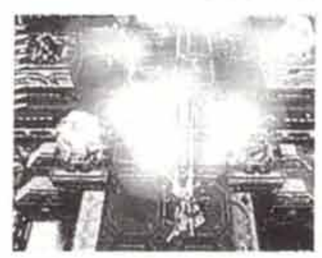
將熱門的電動版遊戲移植到家用遊戲主機的做法，當然不是最近才開始有的動作，而這個移植過程中也包括了從家用遊戲反移植到電動版硬體的情形（沙羅曼蛇、閃電出擊即是實例）。二者之間的相互移植互動關係，固然能夠開拓更寬廣的遊戲玩家階層，也同時避開了開發新硬體不受歡迎的窘境。但是虛擬實境的３ＤＣＧ遊戲卻無法採用這種分擔風險的做法，這是因為這種處理３ＤＣＧ的晶片是專門設計而裝置於電動版基板上，不管如何壓低成本，最少也要好幾百萬日幣，區區２、３萬元售價的家用硬體結構，想達到與前者同樣的處理顯示能力，是絕對不可能的。關於這點，大概就是「二呆」們心中所徘徊的「本世紀末３次元ＣＧ技術不太可能實現於家用硬體」的絕望念頭吧？想想這種幼稚的觀念，也算是一種天真的行為吧？

遊戲業界初次使用在電動版軟體的３次元ＣＧ技術就是拿姆科的「WINNING RUN勝利衝刺」。負責此軟體ＣＧ技術的是拿姆科技術監督「澤野和則」，其開發的動機是將電腦繪圖簡單化的表現玩家遊戲中多重視點。但是出乎預料的是，原本單純的構想竟會演變成今日的虛擬實境ＣＧ繪圖世界觀。以往電動版遊戲影像（家用遊戲亦同）是在一定尺寸的點dot上著色，這是必需浪費很多時間，而且耐力要夠，更不能打瞌睡或想女朋友的。雖然這種平面感的２Ｄ影像亦可利用多重捲軸、擴大、縮小、旋轉來模擬３次元空間距離感，不過考量到時間浪費的因素，選擇開發能縮短時間，又能表現更逼真的３Ｄ空間，那麼３次元ＣＤ技術還是最佳的途徑。「澤野和則」押對寶啦！

所謂的３次元ＣＧ技術就是POLY GON（多邊形）技術，我們在遊戲中所見到的３Ｄ影像，是利用多邊形集合體所組合而成的。一個多邊形是由三角形或四角形來顯示，但是玩家所見到的單一多邊形為２Ｄ平面的ＸＹ軸，如果好幾個多邊形組合在一起，就會變成立體的外觀，要讓這些疊在一起的多邊形移動，就必須算出每個多邊形的頂點ＸＹＺ軸的座標（這些道理上數學課時有專心聽就能明瞭的），因此多邊形的數目及座標軸幾何計算，就決定了３次元繪圖的品質。

在PLAY STATION上，由GTE（幾合演算器）來進行多邊形座標變換、光源計算，GPU（影像處理器）繪出獨立的三角或四角形及紋理描繪（貼圖）。在SATURN方面則由UDP（影像處理器）來表現。而NINTENDO-64就是砲輝哥哥在前面提到的輔助演算器RCP晶片。多邊形POLY GON所表現的圖像只是線條與線條連接而成的立體









骨架，如果要讓立體的骨架看起來像"真實"的東東，就必須靠上色彩的功夫（光源與紋理描繪）。著色的方式有在多邊形體上塗上單一色彩的「平面描繪」，例如「ＶＲ快打」、（ＶＲ賽車」。由頂點座標的顏色來修飾彌補的「GORO描繪」，例如「鬥神傳」、「鐵拳」。預先記憶資料（牆壁紋路、岩石、樹木紋路等）並將其貼在POLY GON上的「紋理描繪」，例如「ＶＲ快打Ⅱ」、「實感賽車」。

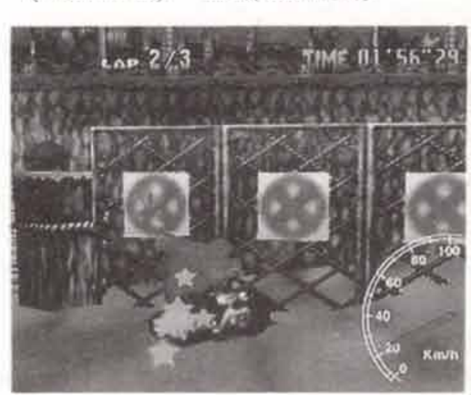
上面提及的「平面描繪」、「GORO古羅描繪」、「紋理描繪」，就是我們統稱的透視圖。總合言之，所謂的虛擬實現３次元ＣＧ繪圖，是由多邊形的幾何學計算，上顏色的透視圖，再加上光線陰影的指定所組合而成的。因為是使用於遊戲上的技術，所以必須具備有30分之１秒或最高等級的60分之１秒更換一次畫面的功能，這當然得仰賴超高速的影像處理晶片，因為這才叫虛擬實境嘛。

——SEGA與NAMCO虛擬實境３次元ＣＧ技術力大較勁。

致力於研發虛擬實境３次元ＣＧ的NAMCO（拿姆科）最初開發的ＣＧ影像基板是SYSTEM-21（和SEGA的２Ｄ影像基板SYATEM-32是截然不同的基板），配合表現的是「勝利衝刺WINNING RUN」，這是在'89年推出的。稍慢一步的SEGA，隨後也推出了MODEL-1基板。這個MODEL-1基板與SYSTEM-21基板性能類似，裝載其上的遊戲軟體就是轟動武林、驚動萬教的複數視點賽車遊戲「ＶＲ賽車」。緊接著93年，滿載格鬥技術（卡普空的「快打旋風」精華）的熱血格鬥遊戲「ＶＲ快打」也上場啦。砲輝哥哥還記得當初在西門鬧區「獅子林」初次見到金髮美女"莎拉"的震憾，玩一次「ＶＲ快打」新台幣50元呢。從93年起，SEGA與拿姆科這兩家公司在即時處理的虛擬實境３次元ＣＧ技術上，展開了激烈火拼，而且其他的電動版廠商不管那一家，都不停地努力研究相關技術。

SEGA與拿姆科相互競爭的結果是非常驚嚇人的，拿姆科的SYSTEM-21（系統21）３次元ＣＧ描繪基板是每秒６萬個POLY GON以及平面描繪法，但是1996年的時候，拿姆科的SUPER SYSTEM-22以及SEGA的MODEL-2基板，都已達到每秒間30萬個POLY GON處理以及GORO描繪、紋理描繪的高等級特性。1997年的今天，戰況尤為激烈，拿姆科與SNOY合作的新ＣＧ基板SYSTEM-12正準備推出新作「鐵拳Ⅲ」，來抗衡SEGA正在走紅的MODEL-3基板搭載遊戲「ＶＲ快打Ⅲ」。同時也別忘了KONAMI（柯拿米）公司也是來勢洶洶的，該公司的３次元ＣＧ描繪技術正快速起飛之中（聽說，據聞從某某軟體製作公司挖來了好幾位虛擬實境的ＣＧ技術高手），在今年裡３次元的ＣＧ技術會進展成什麼樣子，比騎機車強制戴安全帽、開車車得綁安全帶還叫砲輝哥哥關心喲。

KONAMI的３次元ＣＧ描繪基板稱之為「COBRA」。這個COBRA就叫眼鏡蛇，它和漫畫家「寺澤武一」的漫畫COBRA中的悟空（左眼裏有小型電腦終端機的風流偵探）無關，它也和「席維斯史特龍」演的警官COBRA（帶個墨鏡叼著火材棒的酷哥）也沒血統姻緣，當然也不是咬人致死的那種蛇蛇喲！這個新的ＣＧ描繪基板特性是每秒500萬個POLY GON描繪能力（MODEL-3也才不過100萬POLY GON描繪能力／秒），描繪的影像解析度是600×400至1280×1024dot（點），處理資料方面的晶片更是毫不含糊，它使用了３枚CPU來執行所有影音資料，分別為POWER PC 603E（100MHz）、604（100MHz）、403（33MHz）。在透視圖技巧上，不管是GORO描繪法、紋理描繪皆能實施，而且在光源指定上可進行８個光源設定（點光源、平行光源、垂直光源等等。），利用此基板開發的格鬥遊戲正在製作中。不管是SYSTEM-12或是MODEL-3、COBRA等基板，其所表現出來的虛擬實境３次元ＣＧ效果，都不是當初NAMCO「澤野和則」、SEGA「鈴木裕」所能想像得到的，這就是電子科技的神秘性，它永遠讓人猜不透下一刻的虛擬實境會是如何的比美現實影像。





電動版SYSTEM-22基板其搭配的代表性遊戲是移植到ＰＳ上的「實感賽車」，而MODEL-2基板則是改版成SATURN專用軟體「ＶＲ快打Ⅱ」以及剛推出不久的「DAYTONA USA加強版」。由於NAMCO與SEGA的針鋒相對，使得電玩家只需花上少許費用（10至20元硬幣）就能在遊戲中心（目前是因為周大哥人蔘兄的搗蛋而關門大吉）感受到虛擬實境的迫力影像，而且也提供了次世代CD-ROM軟體，帶給電玩家於家庭中３Ｄ的滿足與快感（非第四台鎖碼台廣告），這就是迷你SYSTEM-22的PLAY STATION與迷你型的MODEL-2之SATURN，大受好評的熱賣原因。辛苦了拿姆科與SEGA，接下來你們打算怎麼樣呢？考不考慮合作一番呢？保證打遍天下無敵手喲。



——家用遊戲硬體與電動版遊戲基板3次元CG描繪特性

PLAY STATION與SATURN只能說是迷你型的SYSTEM-22與MODEL-2，原因是3次元CG描繪的影像基板，幾乎不需要靠CPU（中央處理器，相當於人類的腦袋瓜子或心臟）來做處理資料的動作，複數、專用的影像處理器，負責幾何計算及透視圖描繪，不依賴CPU就能夠快速的執行處理3次元CG影像的所有相關數據資料。舉例說明一下，拿姆科的SYSTEM-21其CPU只是16位元的處理器，但卻能實現如同32位元CPU般的即時處理3次元CG描繪，這就是SYSTEM-21配置的影像專用高速處理器表現出來的能量。SGI專業級的圖像工作站電腦，或發售中的開發工具機型「INDY」，其CPU本身並未經過特別改造，所不同的是影像處理器的部份，在這個部份上裝置了特別設計的叫做「REALITY ENGINE」的專用3次元CG處理用的處理基板，使得「INDY」變成了超高速圖形工作站。

看過NINTENDO-64的影像表現（超級瑪俐歐64或飛輪瑪俐歐64），電玩家應該知道SGI公司3次元基板的技術力，NINTENDO-64雖然在3次元虛擬實境上起步較晚，不過在SGI的專業硬體知識、軟體開發技巧傾力支援下，虛擬實境的3次元CG能力，卻是次世代硬體中最具看頭的一款，目前NINTENDO-64的影像晶片與RISC CPU能力之強肯定是發售中的家用遊戲硬體之冠，今年內3DO的64位元硬體「M2」也將投入電玩戰場，次世代硬體的虛擬實境之戰，將會是由軟體廠商激烈糾纏開始，不過任天堂加上SGI還是所有軟、硬體廠商胸口永遠的痛。

在次世代硬體中，PLAY STATION與NINTENDO-64基板結構是較具特色的，其POLY GON的描繪速度比SATURN還來得快。為了提昇3次元CG描繪特性，使用了工作站同等的幾何計算與透視圖用的LSI（大型積體電路），而且將幾何演算器直接和RISC CPU連接。其他的機種（SATURN等）則不是如此設計，使用的方式還是從連接CPU的電路上，將幾何演算與透視圖設計在影像基板內。

SATURN採用的是「日立研究所」製造的SH-CCPU（2枚搭載）架構，這點也和其他次世代硬體結構有所不同。SATURN並沒有特別的設置幾何演算部門，而是仰賴VDP的輔助演算方式，其2枚的VDP-1與VDP-2作用於2D與3D影像的均衡性，配合SATURN的高速DRAM，實施快速的描繪動作。DRAM的高速特性是2次元動畫拼合等描繪不可或缺的記憶體，SATURN的DRAM速度比PLAY STATION還來得快（比NINTENDO-64的RAM BUS就…）。為什麼會採用此種平衡2D與3D的描繪架構，而不是使用專注於3次元方面的描繪電路？SATURN的本體原本就是電動版基板SYSTEM-32與MODEL-2的迷你綜合版，而且虛擬實境的技術日新月異，因此即使沒有專職的幾何演算部門，但是強化過的雙RISC CPU演算能力以及透視圖能力，就能跟隨新的3D技術持續進化。

SATURN的POLY GON整體表現雖然不是很理想，不過由於硬體在規劃時即設定了擴張的特性，因此能透過ROM卡匣的方式來進行3次元CG描繪機能的提昇（目前這個部份正在規劃中，據說是針對SATURN版「VR快打Ⅲ」而設計的）。關於POLY GON機能的擴張性，PLAY STATION則較吃虧，除非改款的新硬體發售（內置SYSTEM-12新CG基板）否則很難辦到的。最晚推出的NINTENDO-64 3次CG基版配置的科技是最先進的，它尚加裝有「環境補償」的透視圖功能，當POLY GON圖型在擴大時產生的影像粗糙外觀，都能加以修補，並且於圖型上填入所需著色的顏色。上述的3款家用遊戲硬體之3次元CG描繪特性，最後演變成對其主機整體性的評價，其優劣順序為NINTENDO-64、PLAY STATION、SATURN，其實也不是很確實的吧？

到目前為止，虛擬實境的3次元CG描繪技術發展的指標是SEGA與NAMCO，而後起之秀是KONAMI與TAITO。KONAMI的COBRA基板是否會威脅到SEGA與NAMCO的CG技術力呢？目前還言之過早，倒是TAITO最近表現得可圈可點，發售中的電動版移植射擊大作「RAY STORM閃電風暴」，堪稱PLAY STATION最佳POLY GON遊戲也。NAMCO與SEGA該擔心何者呢？砲輝哥哥認為是「電玩GOGO」也，嘻嘻…。

NAMCO使用中的SYSTEM-11這種即時處理的3次元CG基板是與SONY公司合作研發的，CPU與周邊電路幾乎是PLAY STATION的翻版，但性能卻只是介於SYSTEM21與SYSTEM22之間，而描繪POLY GON的速度則為10萬個／60分之1秒。電動版「鐵拳Ⅲ」已經由SYSTEM-12開發結束，PLAY STATION版也僅剩下時間上的問題，目前最令砲輝哥哥好奇的是，新的CG基板特性能在PLAY STATION上帶來何等突破，若是不能是否意味著新一代的PLAY STATION正進行



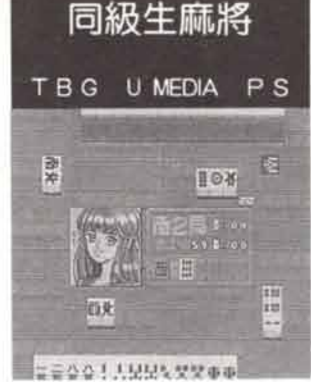
設計規劃中了呢？SEGA與NAMCO之戰，同樣的演變成家用硬體相互間的對戰。

在SEGA方面，擺明的就是不讓拿姆科有貼近的機會，MODEL-3基板的新3DCG技術，很明顯的正在把和拿姆科緊靠的距離給快速拉大。未來處於虛擬實境3次元CG技術的領導者是SEGA？NAMCO還是KONAMI？TAITO呢？目前當然無法確認，不過也別忽視正在苦苦追趕的NINTENDO其虛擬實境的CG技術潛力。在洋和尚SGI的支援下，NINTENDO-64 3次元影像水準逐漸提高的同時，即時處理的3次元CG世界將會越來越逼真。只要是擅長即時處理的POLY GON技術，就很難重返耗時耗力的2D平面影像製作上，SEGA與NAMCO等廠商都清楚明白這一點，而POLY GON技術的競爭不光是現在，未來也更將如此，電玩虛擬實境真的是曼妙得很，可不是嗎？

以上言論不代表本刊立場。

當月軟體 點名評論

同級生麻將	美少女夢工場３	太空戰士VII
TBG　U MEDIA　PS	SLG　SCE　PS	RPG　史克威爾　PS







砲砲輝

晚年逢春的感覺真好，伴著馬子、咬著瓜子、玩著片子堪稱人生三大樂事。最近春天剛降臨，耳根子總是聽到些”度爛”的鬼叫聲，好吵唷！喂！隔壁肥佬沒事把貓關好嘛！

同級生麻將：原本是大談戀愛的臉紅心跳級ＡＶＧ遊戲，這回卻搖身一變，大夥兒臭在一起大打麻將啦！除了打打麻將放放炮，還可選擇特定場所與心儀對手玩玩牌，哇！真是有夠刺激！　**7**

美少女夢工場３：利用滑鼠來遊戲，的確有著如同電腦般的品味，而遊戲的整體印象也比電腦來得令人喜歡，望著小女孩的成長身爲父母可真難爲呢！啥？想約會？不過才１４歲而已搞什麼？　**5**

太空戰士VII：阿帕朗契遊擊隊的真正面目是什麼？是民間的恐怖組織、還是唯一能對抗神羅企業的最後契機？不能問、也不想問，在與呆呆鳥協同作戰的此刻，砲砲輝的心全在這！最強ＲＰＧ　**10**



ＢＢ矮怪

山珍海味我不愛，對電玩軟體的選擇最挑嘴，人矮腿短志氣卻很高，只要是做得不好就想罵人家是豬頭。（自家人也一樣）嗯！最近哪一款軟體應該頒發月度最佳傑出豬頭獎呀？

同級生麻將：這就是紅作品再來一次的賺錢花招，只是打牌勝利後卻不見美少女們有些其他特別的服務，看樣子在下還是回頭玩玩個人電腦超１８禁的軟體，比較能哈癮！　**6**

美少女夢工場３：這款遊戲的移植度比起個人電腦版，應該算得上相當出色了，但是整體的操作性卻有點不佳，若是沒有利用滑鼠可真是會礙手礙腳，不過整體遊戲性卻是極佳，非常的耐玩　**5**

太空戰士VII：ＳＱＵＡＲＥ真是超級打壞行情，劇情的龐大也就算了，就連視覺效果也讓人不想說讚都難、三片裝的容量真的是值回票價，奉勸所有玩台片的玩家，這次能夠棄邪歸正買原版！　**10**



豆花先生

雖然一天到晚被隔壁鄰居小孩恥笑，但只玩原裝軟體的決心卻絕不變，也因此對於軟體的精挑細選最嚴苛。畢竟，就算可以對不起自己，但總不能對不起口袋裡的孫中山先生嘛！

同級生麻將：這款遊戲原本山人看在同級生ｉｆ的面子一時衝動地買下了它，結果玩不到一雀，就因當時突然內急，匆匆忙忙的關機，以後再也沒再動過那張ＣＤ。整個遊戲令人感覺很老套。　**3**

美少女夢工場３：各位賢明的家長，面對越來越難教的小孩，是否常後悔當年一時的衝動？現在您有福了，本片給您再一次的機會修正自己的教育方式，別擔心會教出壞小孩，反正－－電腦的孩子死不完！　**6**

太空戰士VII：這款三片裝的ＣＤ軟體，無論在整個畫面上及故事性等皆是目前ＰＳ主機遊戲的上上之選，絕對不辜負玩家之血汗錢。也許正版軟體過於難買，才是最令人詬病的缺點吧。　**9**





老狐狸

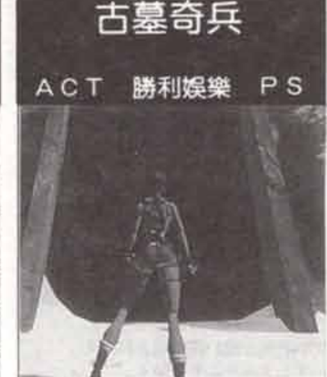
不愧是情人節的好日子，這個月粉味重的新作在各種主機上都出了不少，讓孤家寡人一個的老狐狸起碼在情人節還能找些樂子。唉．．．．，何時才能收到真實美眉送的巧克力（淚）。

同級生麻將：什麼東西嘛，明明要和美眉玩麻將，竟然還派兩個臭男人出來攪局，攪局也罷了，還拼命胡一兩台的爛牌，時間全被這些傢伙佔光了，太沒營養了。真是浪費同級生的金字招牌。　**4**

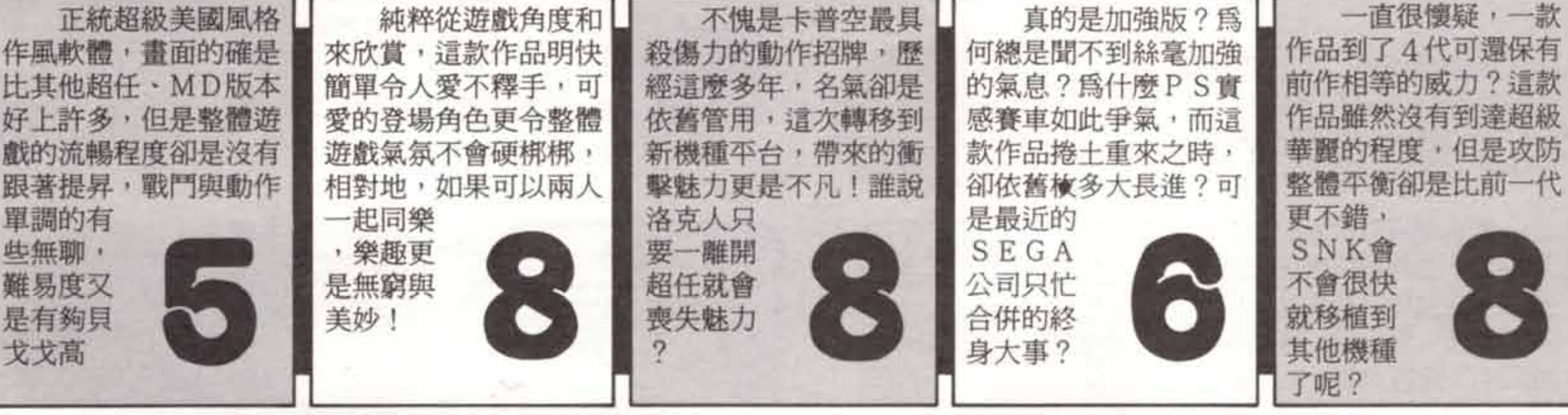
美少女夢工場３：養育可愛的女兒真是男人的夢工廠，這次的劇情和事件特別充份，可惜是少了武者修行的部份，日程表單調了點。打工出現事件時，背景的女兒仍不停工作，連續工作出差錯的話非常有趣。　**9**

太空戰士VII：誇張得連只出現一次的背景都畫得夠細。極限技累積太慢讓沒時間好好玩的人傷心（用金手指玩好遊戲太可惜了）。要舉出缺點的話，就是地區畫面的角色手臂看起來真像是那個大力水手。　**9**



龍騎士4	三國志孔明傳	古墓奇兵	悍衛戰士	幻想文明
SLG 帕布雷斯特 PS	SLG 光榮 PS	ACT 勝利娛樂 PS	STG MEDIA QUEST PS	SLG 亞斯米克 PS
				
在個人電腦上可是異常養眼的限制級遊戲哦，那麼PS版又變成如何？同樣的美少女、同樣呆版的遊戲，卻少了刺激的感性畫面，除了想聽輕聲細語外，人家還還想要．．．． **5**	這是三國誌系列的入門作品，同時它更是前作「英傑傳」強化過後的最新版遊戲，有時間舞刀弄槍，何不坐下來談談心裡話？嗨！妹妹，待會我們要到哪裡玩？ **6**	史帝芬導的法櫃奇兵看過嗎？一共有3集呢！而這款遊戲就是如同法櫃奇兵般的冒險演出，發生在古代遺跡中的神祕事件，而等待蕾拉的重重危機又是什麼？有夠刺激哦！ **8**	漂亮女教官的確吸引了泡輝哥的注意力，不過擺在眼前的飛行任務，卻也不能不專心執行。操作簡單、難易度可調節。那麼就開著造價昂貴的F14出任務去吧！ **5**	玩一次的時間是3小時，有點像在觀賞完整版的無底洞，不過可不像看LD那般輕鬆，如何發展以及強化是士兵力量，果然是件不容易的事呢，頭真的有點痛了。 **6**
和個人電腦上相比可以說是改版的面目全非，所有養眼鏡頭一刪再刪，PS版只剩下空殼的劇情以及戰鬥系統唉！不知道玩過個人電腦版的玩家會給它什麼樣的評價？ **6**	比起前作「三國誌英傑傳」，在畫面以及系統上的確可以感覺強化過的用心，不過有點本人一直很疑問，爲何KOEI的遊戲移植家用版後，總是感覺節奏特別遲緩？ **7**	雖然是一款國際知名的重量級軟體，同時視覺效果以及遊戲點子也很夠創新，但是就難易度來看，似乎太過誇張，就連金手指也幫不上忙，難道說是自己太肉腳了嗎？ **8**	比起只要求配備的個人電腦版，PS版流暢度與速度感已經非常令人滿意，不過世間總是沒有十足完美的事，留住速度卻流不住畫面解析度，這點倒是蠻可惜的唷！ **7**	遊戲的系統雖然很簡單明快，但是缺乏整體的協調性卻使遊戲的熱度降低。這次雖加入了幻想的要素但比起前作卻又有點過於複雜不倫不類，讓玩家總有摸不著頭緒的感覺。 **6**
原本在電腦版是相當有名的H遊戲，移植到次世代主機之後卻成了四不像。要脫不脫的的死樣子，與其讓人有隔靴搔癢的不痛快，不如不要出龍了；以免玷污了青少年聖潔的心靈。 **5**	基本上承襲前作：三國志英傑傳的系統，又是一款換湯不換藥的遊戲，不過最佳男主角顯然已換成紅牌軍師諸葛孔明。內容上雖然有所改進，但還是奉勸大家不要買的太衝動，等等中文版吧。 **6**	目前在個人電腦平台上極受歡迎的古墓奇兵，是款可以和惡靈古堡一較上下的好遊戲；雖然遊戲畫面未必能有惡片的精緻，但仍其獨特點讓人回味不已，由於自由度極高，很有冒險的氣氛。 **7**	玩這款遊戲時，令人聯想到太多的類似遊戲，不過由於加入了電影的部份劇情，玩起來好像就有那麼一點感覺，突然之間山人就變成了捍衛戰士。（真是幼稚！） **6**	雖然是款自由度極高的戰略遊戲，但是卻令人感到難以上手，花在去理解遊戲的時間可能會很多，若能夠渡過這段摸索期，也許就會愛上它也說不定。其實，遊戲的完成度還算不錯。 **7**
日本人真不怕亡國滅種嗎？每次都畫這種漂漂的美眉，等有一天新人類都迷上畫中人的話不是「代誌大條」了嗎？話說回來，這款遊戲劇情棒，美工強，戰略遊戲也好玩，相當值得一試。  **9**	雖然是老字號光榮的遊戲，但比起太閣系列就無趣多了，大概是有文化差異在吧。雖說也能算多線劇情，自由度卻差多多。其實要做歷史RPG的話，用曹操一定更多彩多姿。 **6**	難得老美會用美女當遊戲主角（題外話：美國版的主角長得真像是那個風○奇緣的印第安公主），動作很帥氣，解迷更是精彩。雪狼被打死後有時會四腳朝天，可愛極了。 **9**	不太有飛機纏鬥遊戲該有的緊張感，一次能帶五十顆飛彈也太誇張了，當衝破火網玩的話就不會太失望。用電影名作騙錢又一鐵證。串場的電影畫面是不少，不過對原作沒興趣的最好別買。 **3**	像這種的遊戲，因爲自由度很高，一開始常會不知道要幹什麼，不過只要熟悉了的話，樂趣也要比單線劇情的遊戲好玩得多。不曉得是不是防盜版軟體的緣故，沒說明書保證看不懂在玩啥。  **7**

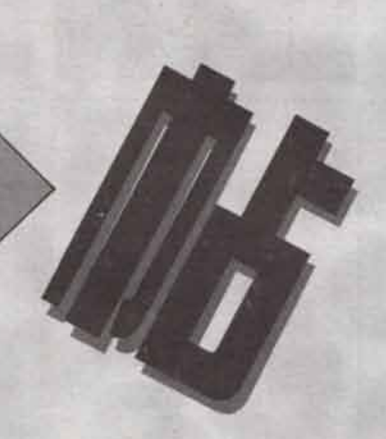
火爆特警	天外魔境外傳	蒼穹紅蓮隊	模擬動物園	夜行偵探
ACT　SEGA　SS	RPG　哈德森　SS	STG　EAV　SS	SLG SOFT BANK SS	AVG　想像者　SS
				
把著名的終極警探給3D化，這個點子有點酷，而類似街頭快打的暴力演出，更是令卡卡普空恨得牙癢癢。來吧！躲在大樓內的壞蛋哥哥，砲砲輝拳頭很硬哦！ **9**	雖然讀取的時間及讀取時間過長，不過這可是一款充滿動畫魅力的RPG作品，在超過1000種事件的天外世界裡，充滿神奇的冒險正等著您我去感受，那麼快幹掉那壞蛋吧！ **8**	以擴大縮小臭屁的超硬派射擊遊戲，這是目前正在遊戲中心當紅的作品。移植到SS上就是如此地完美，原製作小組的品質再加上如超級空戰的迫力演出，用力殺個不停吧！ **8**	建築城市、發展人口的時代終於結束？擺在眼前的工作是進行對動物的各項培育與管理工作。我輝哥哥正式宣布GOAL　ZOO正式開幕。哎！來人呀！有頭獅子在園長室啦！ **5**	同樣是有點色色的冒險遊戲，SS的確比PS來得OPEN許多，4枚組組的CD正代表厚重的劇情安排，但是遊戲中讀取資料的動作太過頻繁，恐怕會讓許多玩家不耐發火哦！ **6**
人物動作的流暢度雖然是滿分，但是遊戲整體節奏卻有點拖拖拉拉，大概是企劃小組東學西抄所導致的結果，本人還是要強調一句通俗老話：打架嘛！總是要求一個痛快！ **7**	雖然套上了過去名作的標題招牌，但是整體的企劃性與故事節奏相信已經跟廣井王子無關，但豐富的事件與動畫演出的確很吸引人，不去冒險一番，似乎對不起哈德森的苦心！ **8**	說真的，就移植度來看這款作品真是令人感覺相當滿意，不管是巨大角色或是遊戲流暢度，相信都會令射擊迷們感動落淚，只是個人覺得射擊遊戲爲何都不能再有突破性的創新演出？ **8**	在進入這款遊戲的世界之前，一定要向各位說明這是台灣全崴公司暢銷的名作，如今有幸搶攻登陸日本市場，站在本刊主張台灣人要愛台灣人的立場，一定絕對要捧場！ **6**	好大的手筆！一口氣就搞了個四片裝的軟體，但是平平的畫面外加不怎麼高明的劇情讓人懷疑是不是容量都到哪裡去了？（對不起太七令我癡迷）讀取的毛病也是一直上演，工作人員們下台吧 **7**
加入了格鬥要素的橫捲軸動作遊戲。人物的動作相當豐富，不會流於一般的形式。遊戲是以POLYGON來表現，基本上處理的蠻好的，頗具娛樂收藏價值。 **7**	哈德森公司著名的招牌作移植版，應該能滿足天外魔境迷才是。也許在看過更多不錯的RPG遊戲華麗的畫面會覺得這遊戲很粗糙，但是各位應該要了解醜醜啊思相枝的道理。 **7**	由大型電玩樓的移植作；這種硬派STG山人其實很難去評斷它的遊戲價值。日頭赤焱焱，隨人打電玩；山人亂放屁，回函等幹譙。顯然這種遊戲仍需要讀者投幣後才能見真章。（廢話！） **6**	以動物園的經營模擬爲主題，倒是十分新鮮。平常去動物園忽略的細節，在這款遊戲裏完全再現。原來經營一家動物園是如此不易，看來家家都有難念的經。推薦給喜愛動物的玩家。 **7**	擁有大容量的四片CD遊戲，可以預見到時換片動作會很頻繁。原作它在電腦版時本是HG，移植至SS時已保留許多。至於遊戲節奏雖慢了一點，還不致令人感到煩悶。 **6**
被對戰格鬥弄壞胃口的玩家而言，終於可以稍微換換菜色了。既有街頭快打系統以一敵多的英雄快感，招式也變化多端，只不過招式也都和格鬥遊戲一樣的輸入法，對手拙的玩家不太親切。 **7**	出產量稀少的天外魔境系列終於又有新作可玩了，照例是日本風味十足，令人捧腹的短路畫面也不少，可說是相當的忠於傳統，尤其是那個藝妓機器人，實在是太太太好笑了。 **8**	射擊遊戲一般總免不了要靠背躲避法才能過關的缺點，不過這款蒼穹紅蓮隊就比較不需要硬背也可以玩，難易度調整得很不錯，鎖定敵機的系統也很方便，值得一試。 **7**	模擬系列的腦筋動到了動物身上，爲了讓玩家常保新鮮感真是用心良苦。一方面玩還可以學到不少動物的知識，看著辛苦經營的動物園逐漸發展，動物不斷繁衍也很有成就感。 **7**	哇咧咧，這也能算是十八推嗎？快比以前的十八禁還令人鼻血狂噴了，穿著小褲褲看起來比全裸打方格要香辣多多。撇開這個不說，其實劇情很紮實，新一代的成人遊戲越來越有內涵囉。 **8**



蝙蝠俠３	魔法氣泡ＳＵＮ	洛克人８	DAYTONA USA 加強版	武士魂IV
ACT　亞克雷姆　SS	PZG　克派爾　SS	ACT　卡普空　SS	RCG　SEGA　SS	格鬥ACT　SNK　NG
和電影裡的方基墨蝙蝠俠造型比較，這款遊戲可遜多了，沒有電影般的動畫場面，只是一般打打踢踢，我們的蝙蝠俠竟然變成暴力工具，哦！真是高度可悲呀 **5**	和祖師爺級的俄羅斯相比，當然有明顯的進步與感覺，可愛的角色、清脆討人喜歡的音樂，連鎖反應就是一玩在玩唷！新的排列組合正在輝哥腦袋裡醞釀，別吵人家玩好不好？ **8**	歷經ＦＣ的時代迄今，洛克人弟弟目前是１８歲（正是思春期）不管這些，這次ＣＤ－ＲＯＭ帶來的動畫與音效是不是很過癮？這就是洛克人一集比一集好的魅力。 **8**	一秒鐘３０格的播放速度，和不爭氣的前作相比，果然是天地之差，前作中的ＰＯＬＹＧＯＮ閃爍缺失，這回加強版大幅提昇畫面品質，這就是狂飆魅力，快！快發動引擎吧！ **8**	ＳＮＫ招牌作品系列續集，和前作相比角色的流暢度、必殺技的魄力，果然達到較合理的平衡，不過沒有ＣＤＺ的格鬥迷想要在ＮＧ上痛快的拳打腳踢，恐怕有得等了。 **8**
正統超級美國風格作風軟體，畫面的確是比其他超任、ＭＤ版本好上許多，但是整體遊戲的流暢程度卻是沒有跟著提昇，戰鬥與動作單調的有些無聊，難易度又是有夠貝戈戈高 **5**	純粹從遊戲角度和來欣賞，這款作品明快簡單令人愛不釋手，可愛的登場角色更令整體遊戲氣氛不會硬梆梆，相對地，如果可以兩人一起同樂，樂趣更是無窮與美妙！ **8**	不愧是卡普空最具殺傷力的動作招牌，歷經這麼多年，名氣卻是依舊管用，這次轉移到新機種平台，帶來的衝擊魅力更是不凡！誰說洛克人只要一離開超任就會喪失魅力？ **8**	真的是加強版？爲何總是聞不到絲毫加強的氣息？爲什麼ＰＳ實感賽車如此爭氣，而這款作品捲土重來之時，卻依舊沒多大長進？可是最近的ＳＥＧＡ公司只忙合併的終身大事？ **6**	一直很懷疑，一款作品到了４代可還保有前作相等的威力？這款作品雖然沒有到達超級華麗的程度，但是攻防整體平衡卻是比前一代更不錯，ＳＮＫ會不會很快就移植到其他機種了呢？ **8**
美式風格的２Ｄ動作遊戲，此次同時移植至ＳＳ和ＰＳ。由於必殺技很難使出，到時候單調的拳打腳踢，可能打起來會不夠精彩。加上嘍囉速度過快，蝙蝠俠和羅賓也許等著被公幹了...... **5**	魔法氣泡在日本賣得相當不賴，現在又出了第三代作品。可能是國情不同，台灣玩家較強調聲光動畫，類似遊戲在本地較乏人問津，其實偶爾玩玩這種小品也是不錯。 **6**	本山人從國中玩洛克人玩到現在，玩到都煩了，可是卡普空還是不停的出它的續作，可見它仍有它的市場，未退流行。這其中到底有何魔力，實在很難瞭解還有什麼新鮮的地方嗎？ **4**	ＳＳ主機始祖軟體加強版。比起ＤＡＹＴＯＮＡ賽車初代，畫面已好了很多，但是ＳＥＧＡ難道沒發現到這款已經有點退流行了嗎？這片推薦給喜歡方程式的賽車迷。 **7**	終究武士魂還是要在本家的主機上表現才像話嘛。不但多了新角色及其絕招技巧，更加入二代的一些人物，算是大會串的超值軟體。但願ＳＮＫ不要再隨便將招牌作移他鄉，免得自貶身價。 **7**
唉，粗製濫造的動作遊戲看了真令人傷心，角色動作單調，遊戲形態單調，招數也單調得不像話。難道是有了原作電影的票房保證，遊戲就可以隨隨便便嗎？對電影移植失望。 **2**	現在都好流行在對戰方塊類遊戲中加入角色的即席演出，對戰方塊的前輩魔法汽泡也不例外，原本就相當有特色的角色這下子媚力倍增。只是玩家沒空看角色表演是一大缺點？ **8**	以虐待玩家的眼睛和折磨玩家手指頭出名的洛克人系列仍然一本其一貫的刁難精神不斷推陳出新。只不過現在的卡普空公司似乎也技窮玩不出什麼新花樣。自認夠強的不妨一試。 **6**	這次的加強版漏氣啦，感覺上要比前作來得差勁，最要緊的操作爽快感退步了，和新實感賽車一比真令人擔心。賽車的圖形感覺也有點怪異，不知是否是前作玩太多的緣故。 **6**	ＳＮＫ半年出武士魂，半年出格鬥天王的規矩果然是不變。雖說整體的操作和畫面都有進步，但是免不了有點冷飯熱炒的嫌疑，好處是省得再去苦練一大堆必殺技。 **7**

超強 秘技大





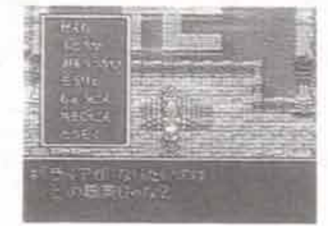
勇者鬥惡龍III
ドラゴンクエストIII
作出許多賢者
SFC



「遊玩者」升到20級之後，就能到達瑪的神殿轉職成「賢者」。其他的職業需要「領悟之書」。

能夠使用魔法師的強力攻擊魔法，也能使用僧侶的回復魔法。並且擁有些許攻擊力的夢幻職業「賢者」。雖然一般在沒有「領悟之書」時不能轉職，事實上只有「遊玩者」，在20級的時候能夠不用「領悟之書」直接轉職。果然厲害的人還是和普通人不一樣噢。

需要「領悟之書」



▲其他的職業，沒有領悟之書就算再強也不能轉職。

不過，只有遊玩者噢



▲遊玩者到了20級，就能夠直接的轉職過去！

成為了賢者喔！



▲雖然培養非常辛苦，不過有許多賢者的隊伍不再是夢？

勇者鬥惡龍III
ドラゴンクエストIII
精靈之泉出現女神
SFC

進入在蘇之村的西邊，照片中的泉水，向泉水的中央前進。掉了道具之後精靈奧羅拉就會出現。

發現在某個泉水裡住著精靈。要是找到了照片中的泉水，從左下方進去看看吧。朝著這個泉水的中央前進，泉之精靈「奧羅拉」會出現，並且歸還掉落的道具喔。

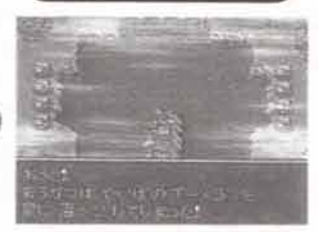
另外，隨著回答答案的不同，也能得到金錢或「檜木弓」等等物品。其他也有許多可以嘗試的喔。

在精靈之泉



▲好好的記下這個泉水的地形，可以從左下方進去喔。

跌倒時掉下了道具



▲向泉水的中央前進，跌倒時會掉落道具。

女神出現!!

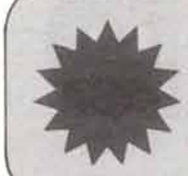


▲泉之精靈奧羅拉出現。再這裡不能說謊或貪心。

勇者鬥惡龍Ⅲ
ドラゴンクエストⅢ

「はんにゃ的面具」利用法！

SFC



在「地球的中央」或「すごろく」等地或只有一個人冒險的時候，「はんにゃ的面具」將失去令人混亂的咀咒。

以強大的防禦能力自豪的道具「はんにゃ的面具」，在裝備之後會遭到詛咒而陷入混亂。不過在「雙六」等等地方，只有一個人冒險的時候即使混亂也不會對戰鬥造成影響，能夠有效的利用。

平常的話…



▲雖然真的很強，可是會攻擊其他的隊員。

只有一個人時…



▲攻擊時因為沒有其他的隊員，所以只會攻擊敵人。

不能用魔法

因為不能使用魔法，所以需要將回復道具與解開詛咒的錢準備好。

勇者鬥惡龍Ⅲ
ドラゴンクエストⅢ

「意外收穫」的效果是？

SFC

商人的特技之一「意外收穫」，其實是發現在這個地區出沒的怪物所掉落的道具，知道了嗎？

有分離徽章的話…



◀例如在有「分離徽章」的地區一直使用的話……

「幸福的靴子」



▲得到了非常珍貴的道具「幸福的靴子」。

勇者鬥惡龍Ⅲ
ドラゴンクエストⅢ

性格改變了…？

SFC

雖然在遊戲開始性格就被決定，在故事的最初，一直繼續反抗母親說的「到城裡去吧」的話會…。

在這裡如果不聽話



▲雖然沒有什麼意義，如果就反抗母親所說的話……

性格會改變喔

▲性格有所改變了。在這裡不知道會不會影響到將來的性格

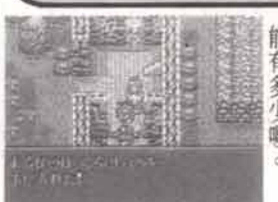
勇者鬥惡龍Ⅲ
ドラゴンクエストⅢ

「胡椒」的使用法

SFC

在旅行途中要多少都會有的「胡椒」，在戰鬥中使用的話，就能夠讓敵人打噴嚏。

要多少都能夠得到



◀只要來到這裡，「胡椒」想要有多少就能有多少喔。

如果使用道具

發揮效果！？

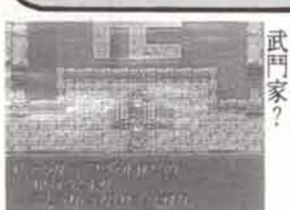
勇者鬥惡龍Ⅲ
ドラゴンクエストⅢ

大小姐型的武鬥家？

SFC

在轉職的時候，會因性格與轉職的職業不同而影響對話的台詞。除此之外還有許多特點，嘗試看看吧。

大小姐當盜賊？



◀性格是「大小姐型」想當武鬥家？

挨罵了！

也有其他的喔！

▶這次被稱讚了。好像蠻適合的嗎？

超級方塊快打ⅡX スーパーパズルファイターⅡX
大型電玩模式的3人之外，另外增加2人（？）

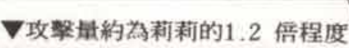
4人＋1人？的隱藏角色

SS

在這裡透露就算不拿到道具也能使用這五個隱藏角色的輸入指令。另外，本文裡提到的「指定角色」，1P的話是女吸血鬼，2P的話則表示是菲莉西亞。

符

在角色選擇畫面時將指標配合角色，按住開始鈕之後移到莉莉並決定。之後就能用莉莉的姊姊（符）來進行遊戲喔。


▼攻擊量約為莉莉的1.2 倍程度





▲當姊姊也是很辛苦的…

阿妮塔

▼這裡也是多諾方的1.2 倍程度



在角色選擇畫面時將指標配合角色，按住開始鈕之後移到多諾方並決定。之後就能使用阿妮塔。她的超級連續技是獨創的喔。



▲這就是超級連續技！

丹

在角色選擇畫面時將指標配合角色，按住開始鈕之後，1P依照左3次，下3次的順序按，另外2P的話為左右相反的輸入。之後就能夠使用丹。



◀最強門派的格鬥家，丹出場了！姿勢還不錯


▶這就是最強門派的攻擊方法…

豪鬼

在角色選擇畫面時將指標配合角色，按住開始鈕之後，1P依照下3次，左3次的順序，2P為左右相反輸入。之後就可以使用豪鬼。



▶連方塊也相當熟練的豪鬼，看起來很強喔

◀一樣是個沈默的傢伙，雖然很強…

黛比洛特

黛比洛特的使用法，是在丹的指令輸入之後，時間剛好為10秒的時候決定而已。沒算準時間的話可是會變成丹的喔。



◀終於輪到她出場了！聲音也很不錯唷！


▶又強又可愛，真的是沒話說。

銀河少女警察２０８６
メルティランサー

ＣＧ觀賞模式

SS

首先將遊戲破關之後看結束畫面。然後一直等到畫面上出現「Fin」，指標的圖案變成了咖啡杯的時候將Ａ或Ｃ鈕按下。於是在遊戲的選項裡就會增加GALLERY 的項目。用這個模式就能自由自在的觀賞在遊戲中所看過的圖形。


▶只要數字變成青色就能看到圖。




◀想看的畫面隨時都可以看噢。

建築大亨 The Tower

隨時都是3D模式

PS

平常不到夜晚不能選擇的3D模式，隨時都能夠使用的高級技巧。只不過，因為指令的輸入非常嚴格，可以的話建議最好準備能夠準備一隻搖桿。 首先進入外觀模式。在這裡同時按○、□、△之後，手指般的指標會變成手掌的形狀。接著立刻輸入左、右下+○+△之後指標會變成拳頭的形狀。同樣緊接著輸入左+△之後，最後指標會變成剪刀，並發出閃電的聲音。

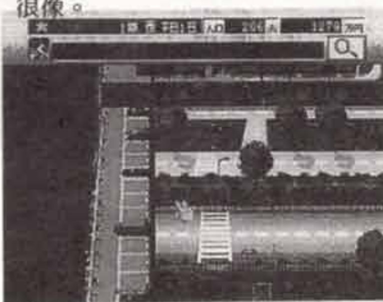
到此為止的指令必須在約只有0.5秒的超快速度下完成。感覺上頗像是在輸入格鬥遊戲的必殺技指令一樣。

成功的話回到通常的畫面，把選單叫出來看看。在最右上的地方會增加叫做「3D」的項目，選擇這個就能夠隨時進入3D模式。

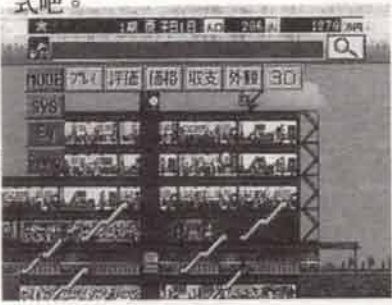
指令　在外觀模式時將○△□同時按下、再同時按下←↘△□、再同時按←△且必須在0.5秒以內完成，然後選擇通常模式選單裡的「3D」選項



與某VO快打的結X晶的招式指令很像。



剪刀出現的話就成功。離開外觀模式吧。



在這裡隨時都能進入3D模式。

超級方塊快打ⅡX

スーパーパズルファイターⅡX

5個隱藏的角色

PS

即使沒有將快打方塊模式破關，讓豪鬼、丹、黛比洛特，還有莉莉的姊姊與阿妮塔等等5個隱藏角色出現的高級技巧。要注意1P與2P的指令有些許的不同。

不管要讓哪個角色出現，1P一定要由女吸血鬼，2P由菲莉西亞開始。將指標移到這些角色之後，就一直按住選擇鈕不放。接著在這個狀態下依照列表上的指令輸入。舉例來說，當2P想使用黛比洛特的時候，將游標移動到菲莉西亞的地方，按住選擇鈕之後輸入▶、▶、▶、▼、▼、▼，在時間倒數變成10的時候按○鈕決定。倒數時間為10以外的時候按○鈕將會出現丹而不是黛比洛特。就是這樣子，輸入指令時慢慢來沒關係，但是要確實的輸入進去。



指標1P為女吸血鬼，2P為菲莉西亞



丹的攻擊為單色。簡直太弱了。



符與阿妮塔的攻擊力約增強了1.2倍。阿妮塔的拂曉終結技使用「LOVE FOR YOU」喔。

黛比洛特、豪鬼的強力非比尋常。攻擊力比平常角色還強，而且無法使用反擊。

建築大亨 The Tower

其實都是名人

PS

在大樓的等級提升之後就能夠建的電影院。玩家隨著受歡迎的程度來播放電影吸引客人，這時候調查電影院的話，就能夠看到正在播映中的影片。

其實在這些電影使用的曲子之中，是由有名的音樂家做的曲，或是有名的人來負責配音的。舉個例子來說，「西部碉堡的武士」之中，由ザ・ブロンソンズ負責樂曲，聲音的話，「ちばれいのウルトラムーン」當然是由千葉麗子來配音。至於其他的有名人演出請參考下面的列表。連這麼細微的地方都有，也難怪愛好者會這麼高興了。

ザ・ブロンソンズ	西部碉堡的武士
yes,mama ok?	碼頭的孩子王
暴力溫泉藝者	摩登時間

千葉麗子	ちばれいのウルトラムーン、曼哈頓故事
加藤賢崇	男人們的規則、曼哈頓故事
戶川京子	羅馬的平日、殭屍之館
椎名亞希子	東方故事、怪物們的沈默

各角色的出現指令（1P為女吸血鬼，2P為菲莉西亞時按住選擇鈕）

角色名	玩家	指令
豪鬼	1P	▼、▼、▼、◀、◀、◀、○
	2P	▼、▼、▼、▶、▶、▶、○
丹	1P	◀、◀、◀、▼、▼、▼、○
	2P	▶、▶、▶、▼、▼、▼、○
黛比洛特	1P	◀、◀、◀、▼、▼、▼、○
	2P	▶、▶、▶、▼、▼、▼、○
符	1P	指標向右移動1格，選擇莉莉
	2P	指標向左移動2格，選擇莉莉
阿妮塔	1P	指標向右移動2格，選擇多諾方
	2P	指標向左移動1格，選擇多諾方

指令　1P為女吸血鬼，2P為菲莉西亞時按住選擇鈕之後輸入上面列表的指令

新實感賽車　レイジレーサー

逆向跑道與鏡中跑道

PS

所謂的逆向跑道，就是將目前為止的跑道朝相反方向跑。而鏡中跑道則是像鏡子一般左右對稱的跑道。因為這兩種跑道的出現條件不同，將照順序進行說明。

首先是逆向跑道。條件是在大會比賽模式必需以等級五過關。因為沒有要求獲得獎盃之類的條件，總而言之只要過關就行了。結束之後回到遊戲開頭畫面，在遊戲選單會增加エクストラGP這個模式。在這個模式中，增加了將跑道變成逆向跑道，敵車的速度也變快，在普通的大會比賽模式之中所沒有的「等級６」。另外，在最初的大會比賽模式中沒有出現，專為了「等級６」而使用的車子，由リザード、アージュ、アッソリュート的各公司依照其種類，共計預備了３台。鏡射跑道的出現方法是在比賽之前的背景音樂選擇畫面時，一直按著1P控制器的Ｌ１、Ｒ２、開始鈕。以ミシカルコースト為例，本來向右的第一個彎道變成向左，所有的跑道都像這樣左右對換的變化。因為不需要其他條件，所以隨時都能夠使用喔。



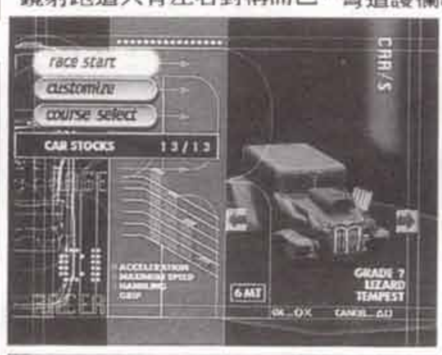
等級五不管如何只要過關就行。

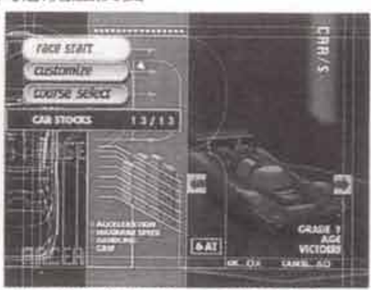


回到開頭畫面，エクストラGP出現



鏡射跑道只有左右對稱而已，彎道護欄的感覺並沒變。





只有在等級６的GP模式才出場的３台車。每部都很強。



雖然是最初級，但是比賽名稱不同。逆向時敵車會變得較強。

當然逆向跑道與鏡射跑道也能夠合併使用。使用這個高級技巧的話，一種跑道能夠玩4次！

指令　將大會比賽模式的全部５GP全部過關之後會出現逆向跑道，在比賽畫面出現前按住Ｌ１與Ｒ２與開始鈕就會出現鏡射跑道。

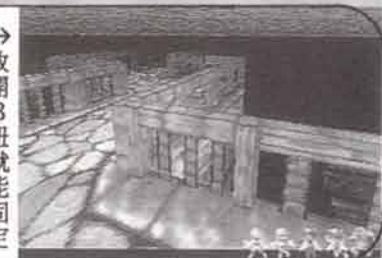
光明與黑暗
シャイニング．ザ．ホーリィアーク

十字鈕也能夠作偵查

SS

首先將1P接好設定「○」模式的多功手把。接著在遊戲中按住Ｂ鈕之後按類比方向鈕試試看。這時候，通常只有按Ｘ或Ｙ才能看到週圍的功能，用類比方向鈕也能辦得到。

→放開Ｂ鈕就能固定，也可以調查喔。



地平線格鬥　ヘヴンズゲート

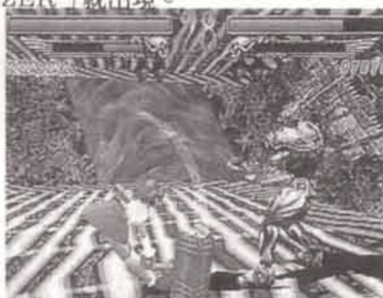
隱藏的角色出現

PS

能夠使用５個隱藏人物的高級技巧。在一般等級以上將「UNKNOWN」與「GEEZER」打倒，就能用這兩個人。接著要使用隱藏角色「DYBYD」的話，需打倒在無失誤狀態打倒「SASA　」之後出現的「DYBYD」。クララ則是在大型電玩模式時▲、▼、▼、L１與L２同時按住，按下開始鈕之後將指標移到七瀨按開始就能選擇。公務員的話，在VS模式時◀、▶、▲、▼、R１與R２同時，再按開始鈕就會出現。



打敗「UNKNOWN」與「GEEZER」就出現。


クララ的顏色與七瀨不同。


公務員不會使用ソル＝パワー。

指令　將遊戲全破或是將本文裡面的指令輸入。

新實感賽車　レイジレーサー

隱藏ＢＧＭ與隨機選擇撥放

PS

要聽到隱藏ＢＧＭ的條件是必須取得５個以上的黃金獎盃。在GP模式與加強GP模式合計11場比賽中，若能取得５個以上的比賽黃金獎盃，隱藏ＢＧＭ「DEEP DRIVE」就能在遊戲中或是在音樂播放模式之下聽到。

另外一個是在音樂播放模式的技巧。在撥放時按Ｌ２之後，音樂會變成由電腦隨機選擇。解除時只要按Ｒ２就行了。另外，Ｒ１、Ｌ１為畫面的顯示與不顯示的選擇。



獲得５個獎盃之後第10首曲子出現


電腦隨機播放與消除按鈕的背景音樂。

指令　在音樂播放模式時，Ｌ１、Ｒ１為顯示的表示與不表示切換，Ｌ２、Ｒ２為隨機播放的ON、OFF。

亂馬1／2　戰鬥復活　小學館
らんま1／2 バトルルネッサンス

能夠使用ROUGE

PS

這是在VS模式與戰鬥模式中，使用頭目角色ROUGE的高級技巧。

進入角色選擇畫面，將指標依照順時針方向繞一圈，回到原來的位置（1P的話是亂馬），就這樣決定。接著ROUGE就能當成一般角色來使用。不過，不能有兩個ROUGE 互相對戰。即使輸入同樣指令，也只有1P會變成ROUGE ，2P會強制變成良牙。



在這裡順時針繞一圈之後決定。


有許多強力必殺技的ROUGE　。挨了３下就會被打倒。

指令　將指標依順時針方向繞一圈之後決定角色。

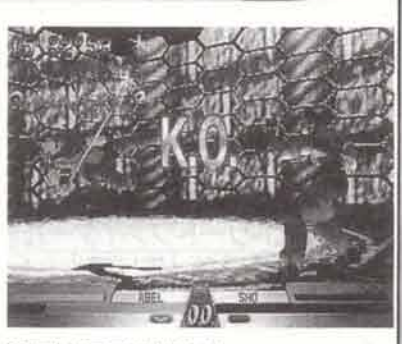
鬥神傳３

讓斐爾能夠被使用

PS

鬥神傳３的隱藏頭目，斐爾的出現條件，是在包含黑暗面的28個角色都在能使用的狀態，等級設在「普通」以上並選擇1P遊戲。這時能選擇的角色，從最初開始，在主人公旁邊的角色的時候，最後斐爾就會出場。

想要使用這個角色的話，將等級調到「普通」以上，選擇1P遊戲，使用阿貝爾不接關將遊戲破關。之後阿貝爾就能當成一般角色使用。



用阿貝爾不接關全破。


必殺技的靈魂炸彈強力又華麗。

指令　使用阿貝爾在普通等級以上的1P遊戲不接關的破關。

刀魂　ソウルエッジ

改變服裝的顏色

PS

這是改變索菲堤亞與美那的PS版服裝獨創顏色的高級技巧。選擇兩人之間任意一個，在戰鬥開始之前的讀取時間內，參考下面列表的按鈕一直按著。要使用這個技巧，只有在選擇角色的時候才有效。一旦決定之後，下一次的戰鬥就不能再改變顏色了。



注意看看美那的裙裡乾坤！？



連服裝的顏色都能選會更有趣！？



獨創顏色除了白色沒有別的。

索非堤亞

服裝	A	B	K	A+B	B+K	A+K	A+B+K
1P普通	粉紅	白	茶色	綠色	淺藍	黃色	藍色
1Pアナザー	粉紅	白	茶色	綠色	淺藍	黃色	藍色
2P普通	白	淺藍	暗紅	粉紅	黃色	綠色	灰色
2Pアナザー	白	淺藍	暗紅	粉紅	黃色	綠色	灰色
PS獨創	白	白	白	白	白	白	白

成　美那

服裝	A	B	K	A+B	B+K	A+K	A+B+K
PS獨創	黃色	淺藍	白	藍色	綠色	茶色	粉紅

刀魂　ソウルエッジ

電腦隨機選擇舞台

PS

這是將VS模式使用的舞台以以隨機方式選擇的技巧。與上面的服裝顏色改變技巧同樣時間，在對戰尚未開始之前，將選擇鈕一直按著不放。指令只要這樣就OK了。另外，將舞台的大小設定為20m 之後，在EDGE MASTER模式出現的鬥技場也會增加到舞台裡。



鬥技場不設定為20m不會出現。

超級追蹤HQ　レイ・トレーサー

使用祕密的車輛

PS

瑪姬所乘坐的處女號，在チェイス模式將4台車子全部使用，普通等級以上不接關的過關之後才出現。這個機體的所有性能都比其他4台車子要來的優秀。

另外一台隱藏車黑色處女號，在使用處女號，普通等級以上的チェイス模式不接關過關之後就能使用。黑色處女號的性能比處女號更強，攻擊力也更高。這兩台車子只要出現過一次，就能夠在所有的模式使用。即使是在時間進擊模式出現的特別選手・旋風也能夠輕輕鬆鬆的獲勝。這樣子就連旋風搭乘的車，也能弄到手的喔。



所有的性能都提升一級的處女號。



黑色處女號更是加強了攻擊能力。

提示　在普通等級以上的チェイス模式，用普通車4台與處女號不接關全破

鬥神傳3

最後的隱藏角色「娜露」

PS

「鬥神傳3」的最後隱藏角色是一個小女孩。她的出現與使用條件請依照下面說明。

娜露成為敵人出場，是在玩家能夠使用31個角色的時候，而且等級設在「普通」以上才會出現。另外，要當成玩家可選擇的角色使用時，在等級「普通」以上的1P遊戲時，使用斐爾不接關的破關。只要打倒最後出場的娜露，下次遊戲時就會出現在角色選擇畫面的最上方。

關於娜露的必殺技，雖然不能很強，不過卻是模仿凱因作風的可愛角色。



首先用斐爾不接關全破。



隨著吼叫聲噴火的幽靈炸彈。

刀魂 ソウルエッジ

究極武器的所在地

PS

若只是打倒刀魂，將 EDGE MASTER 模式破關，仍然 拿不到最後的武器。

在遊戲結束，再度回到地圖畫面之後，自己的角色在セルバンテス所在地西班牙。第8種武器在由這裡開始一次移動的某個地方。

舉例來說，索菲堤亞能從西班牙移動的地方有兩個。武器會向這其中的一個方向移動。假定出現在地中海，就過去戰鬥試試。如果獲勝，能得到究極武器「ヴァルキュリエ」。可是如果輸了，將會以地中海為中心，再度移動一次。不過武器並不會向西班牙移動。這個時候，即是在地中海以外的地方戰鬥，武器也不會由地中海移動。武器會怎麽樣的移動，看地圖畫面上角色的行動就大致能夠明白了。因為時間用完而失敗等等的狀況，雖然知道武器就在那兒。這樣子再度追趕也是相當麻煩的，在戰鬥前還是先儲存資料吧。在失敗的時候只要讀取資料就能再回到原來的地方。



由西班牙移動一次的地方戰鬥。



究極武器隨著角色而有不同的性能。其中也有人擁有刀魂。

提示　在結束畫面之後的地圖 儲存遊戲。由西班牙開始移動一次的地方戰鬥。輸了的話再 度移動或是讀取資料重來。

刀魂 ソウルエッジ

3個隱藏的角色

PS

在 EDGE MASTER模式時，將索菲堤亞的8種武器全部收集之後在角色選擇時會有「SOPHITIA！」的名字出現。選擇的話就能操作沒穿鎧甲的索菲堤亞。另外，將80種武器全部收集齊全之後，就能夠使用泳裝版本的「SOPHITIA!!」來進行遊戲。

另外，若是在大型電玩模式中，先讓刀魂成為能夠使用的狀態，再依照黃▶美那的順序將大型電玩模式破關，就能夠使用美那的父親「成 漢明」。這3個隱藏人物都能夠在EDGE MASTER模式以外使用。只不過武器、顏色將無法變更。



第8種到手了。之後就有沒穿鎧甲的索菲。



集滿80種武器之後泳裝的索菲也出場了。





無鎧甲版本和泳裝版本的基本 性能，與裝備オメガソード的 索菲堤亞相同。成漢明則是以 黃為基本再增加獨創技。

提示　武器收集齊全為無鎧甲、泳裝的索菲堤亞，全員破關之後依照黃▶美那的順序破關就能用成漢明。

刀魂　ソウルエッジ

被魔劍誘惑的人

PS

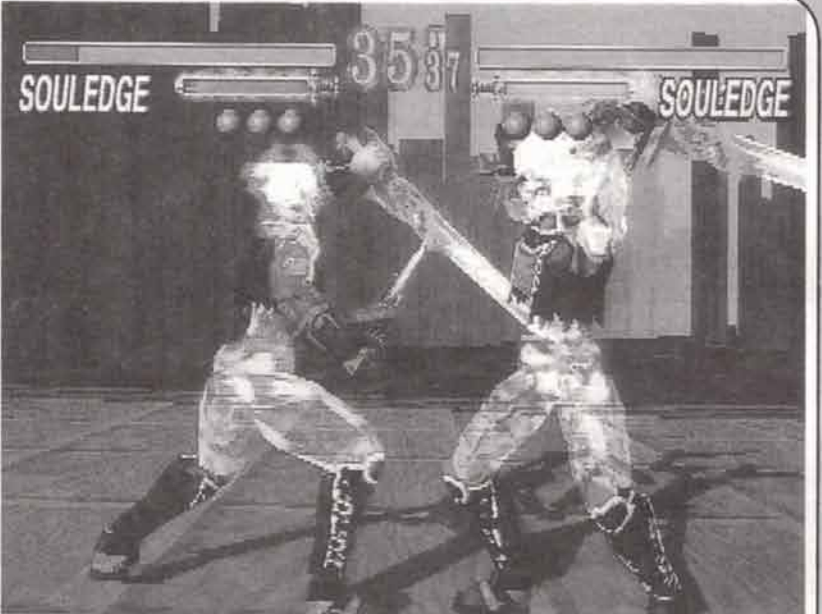
想要能操縱首領級角色有2個方法。其中之一是要看過所有角色的結局。因為可以設定難度等級與比賽的回數所以並不會太難。而另外一個，則是連續進行遊戲20個小時以上並儲存下來。當開頭畫面改變之後，就是能夠使用刀魂的證據。在EDGE MASTER模式以外的所有模式都可以使用。要使用傑克佛瑞德的話，在EDGE MASTER模式將8種傑克佛瑞德的武器收集齊全。當然「究極的武器」也是必需的，努力的去尋找吧。這個傑克與使用「究極的武器」的傑克一樣強。在エッジマスター模式之外都能夠使用，不過並沒有結局的畫面。



首先所有的角色破關。



開頭畫面的變化。這就是刀魂登場的證據。收集所有的武器之後，惡魔吉克登場了。



許多強力的招式。只有EDGE MASTER模式沒有的，強悍的程度不容小看。



提示　用所有的角色破關，或是進行遊戲20小時以上就能用刀魂。另外在EDGE MASTER－模式將吉克富利德的武器收集齊全之後就能用惡魔吉克。

磁浮飛車XL WIPEOUT XL

變身為特殊的車子

PS

打開電源，從新力的標誌出來開始，直到遊戲開頭畫面出現「PRESS START」之前，一直按著1P控制器的L1、R2、開始鈕與選擇鈕。進入開頭畫面之後放開按鈕，然後按開始鈕進入遊戲。於是平常的車子就會變成蜜蜂或是蝸牛的形狀。

性能與車的名稱和原來的相同。雖然平常的車帥氣又有個性，不過這樣也有著獨特的味道，有的人一定要來嘗試一下喔。不管是豬或是蝸牛，還是由奇怪的生物所搭乘的UFO，擦身而過的時候總會有一股說不出來的噁心感覺，還是用變身成鯊魚的ピラナシップ將它們一口氣打下來吧。



這個畫面出現之後放開按鈕進入遊戲



像這樣奇怪又有趣的賽車遊戲中恐怕也難得一見吧？像畫面上這隻名叫食人魚的卻是以鯊魚的姿態出現，扭動身體像游泳般的動作值得一看。



用蝸牛的兩隻觸角作高速設定！？



不明生物所搭乘的UFO。



看到新力的畫面開始按按鈕。

巨大的蜜蜂揮舞著翅膀來相當的細緻。

提示　打開電源後直到開頭畫面出現之間，一直按著L1、R2、開始鈕與選擇鈕，在開頭畫面出現之後放開按鈕，進入遊戲。

所有疑難雜症，只要您開口，一律包君滿意

我們不會只是你放我答留言機　更沒本事胡搞瞎搞亂臭屁

GOAL IS COOL～

QA大問答

誠意回答．用心說話　　有氣出氣．沒氣打屁

Q無版權時代指的是？眼紅！

首先很恭喜貴刊的創立，也希望你們能秉持試刊號時所說的理想，一直爲本土電玩族服務下去，別像某些沒良心的××通訊一樣，半途拋棄忠實的讀者而去。另外最近有聽聞坊間有某（爲求公正中立．消音處理）同業指稱貴刊的發行，是帶動所謂無版權時代的到來，請問這是否會對貴刊的形象造成影響？

（桃園．陳豐淵）

首先要對陳讀者致上感謝之意，很謝謝您對我們的關心與支持，俗語說得好：沒有三兩三不敢上梁山，ＧＯＡＬ雖不敢自稱擁有全國最專業的編輯實力，但是卻自認我們有最本土的誠意與熱情，既然出來出版專業電玩雜誌，本就要有萬全的準備爲讀者全力下海，怎敢有一絲半途而廢、中途漏跑的念頭？（會被雷公打屁屁哦）。至於您所提的無版權時代一事，縱使本刊編輯有很多ＦＫ話（英文縮寫）想說，但站在媒體公正立場實在不能發表過多情緒式言論（ＢＢ矮怪插花道歉：上期都是我不好，不應該這麼情緒、激動，怎麼可以罵人家豬頭？我錯了打我吧！嗚．．．），不過凡是在指責別人以前，是不是也應該先看看自已？ＧＯＡＬ何德何能承擔得起如此沈重之指責？還是該刊物意有所指，認爲著名疾風前輩、電玩族哥哥等人都是這樣？若真是如此又爲何有著名的律師群願意擔任我們的法律顧問？若說本刊不尊重版權，那請問年前有本好辣好快的ＦＦ７完全攻略遊訊又是誰的傑作？還請讀者諸公評評理。

Q無對應主機類別？該死！

（前略），電玩ＧＯＧＯ從頁首致頁尾看到完，真是大呼過癮，只是像１９９７軟硬體大預測等單元，其背景採用圖案花底的結果，看一篇還不覺異樣，只是三四篇看完眼睛不適感就很明顯了，不知各編輯群的體會如何？另新卡快訊可否標明對應機種別？

（北市．范姜鉅）

有關以上缺失交由編輯部各相關單位負責發言致歉

近視美編陪笑答話：由於第一次上場，心情特別緊張、手腳反應遲鈍，因此本來想要預定１０％的表現，但經過製版廠的加油、印刷廠的添醋後就變成影響讀者大人視覺的罪魁禍首，有關這點本人僅代表全體美編組向大家致上無比的歉意，今後我們將抱持必死的決心防止錯誤再度發生。

企劃大頭慚愧發言：這．這真我們最大的烏龍事件，從本期開始企劃組取消休假三週，全體人員展開機種辨識再教育，以示向全體讀者同志認錯的誠意與決心。

Q市調行情有失準頭？討厭！

對於貴刊的內容與暢銷程度的確感到相當滿意與欣賞，但站在業者立場，貴刊所刊登的市場行情似乎有些不太厚道

，因爲國內軟硬體行情起伏波動的程度之大，本就是一種見怪不怪的現象，加上各地又因進貨管道或競爭因素，導致價

格會有所差異，因此貴刊的行情立意雖然不錯，但卻也相當容易影響店家銷售，希望這點貴刊能有所改進，祝宏圖大展銷售居全國之冠！
（台中・業者）

看到這封來信，首先要向全國因受到試刊號行情表影響的店家老闆說聲抱歉，的確，本刊原先的構想是希望能在年前提供平日較無法獲知電玩行情的一些玩家能在選購前有個基本參考，但經過此一糾正後本刊將會考慮暫停這項單元服務。但也請各位業者大人先消消火，記得在該單元前言，本刊也有一直強調該行情表將會受時間及地區等因素而有所影響，僅作爲讀者選購參考，下次萬一出現這些非理性的消費者時，請您拿著這段話大聲朗讀讓他聽明白，如果還有多話者敬請通知本刊人員前往打屁屁。本刊僅就本次的不該，再次向各位老闆說聲對不起。

QN64一級棒！加滿！

可不可以多增加一些有關超任以及N64的新作報導？
（北縣・徐正順）

放心好了，我們絕對不會存在機種族群的歧視，只要有新作，只要是能夠拿出來給人瞧的畫面，本刊就算赴湯蹈火也絕對不落人後，只是N64和超任目前的軟體聲音似乎很微弱，就已公佈的軟體數量來看，想多加篇幅我們豈不自打嘴巴專學別人吵冷飯？願任天教主多給我們一些材料炒飯吧！

Q多送贈品多降價？巴嘎！

1可不可以多在每期書中贈送類似海報、貼紙等贈品？2頁數請繼續努力加厚3定價160元似乎有點偏高，日文雜誌也不過大概200台幣。
（台中・李文焜）

噢荷！雖然我們很良心，但是總也要賺點三餐吃飯錢吧？（喇叭隊長喊窮說話：我兒子剛滿月）當然能給讀者的好康絕對不能少，您瞧本期拿在手上的漂漂滑鼠墊不正是我們誠意的最佳證明，以後只要有機會當然不會裝死睡覺。

另外，請各位看倌務必不要以日文原書的頁數價位再來指責我們了，試想，難道只有GOAL最愛錢？仔細算算，我們如此盛重的內容一頁才一塊錢呢！而別人？

Q罵人請不要帶豬字？OK！

對於貴刊的品質本人的確相當有信心，但一本自認專業、中立的雜誌是不應該老愛在字裡行間以各種明喻暗指的方式罵人是豬頭，畢竟好壞自有讀者及市場反應來評斷。
（高市・吳建仲）

吳讀者您罵的太好了，相信您也是個有良心、有熱情的道地本土電玩迷，今後本刊將遵照您的吩咐，儘量別在雜誌中出現類似攻擊的言論。畢竟我們也是相當敬老尊賢的，沒有好肥料（此句經總編輯修飾過）就不會種出好鮮花的道理本刊絕對懂，在此僅向被本刊罵豬頭的人士致最高歉意。

（BB矮怪再次登場致歉：嗚・我錯了原諒我吧！）

Q再詳細一點好嗎？有理！

對於試刊號的三大金手指評析單元，看完後總有不夠痛快、不夠滿足的感覺，可否請GOGO桑再企劃一篇有關三種週邊如何使用的詳細介紹，好嗎？
（台南・王頌祺）

沒問題，只要是讀者渴望的單元，就是我們企劃內容的最佳指標。目前GOGO桑已經祕密規劃類似的單元中，相信必定將令您刮目相看、用力好看。
非廣告：下期GOGO桑將有超重量級新週邊獨家介紹，敬請憋氣期待。

Q全面改款半月刊？傷心！

第一次閱讀貴刊就深深被精緻的內容所吸引，希望能夠再接再厲改成半月刊、取代×××（爲求公正請恕消音）成爲台灣國最強的電玩刊物。

我們也知道以半月刊的型態在時效上當然比較吃香喝辣，但是一開始電玩GOAL的理念正是要朝向精緻的路線發展，君不見目前台版、日版各類電玩刊物滿天飛，一味跟進

只是會把品質給沖淡灌水而已（難道您願意接受一次十來頁的漫畫）本刊只希望提供給讀者一個月一本的詳細服務。更何況ＧＯＡＬ剛成立，小本經營凡事維艱，我們還不敢沒事充胖子出半月刊，這點務請讀者們務必體諒、務必支持呀！

Q密碼多多益善！願意！

可不可以請貴刊在刊登金手指密碼的同時，是不是也可以刊登疾風版的ＰＳ或ＳＳ金手指密碼？（因爲我本身是疾風版的密碼卡）
（台中・林建復）

對於金手指的刊登問題，本刊要在此做一番說明，並非是我們將疾風前輩列爲競爭對手而不刊登疾風版的密碼，而是刊登此類密碼我們希望能取得廠商的授權（像萬變版密碼也是付費取得），並不是只有鍾情或排斥某些密碼，如果疾風前輩願意授權本刊使用疾風快報上的密碼，我們可是就連睡覺也會笑。不過，從本期裡我們也已經透過管道取得ＳＳ的金手指密碼，希望您還會滿意。

Q太空戰士７攻略？拼呀！

請問你們還會不會出「太七」的後續攻略？因爲我有買您們的新春凸擊增刊號，內容真是××的棒呀！真是感謝您們的用心良苦，才不致使不懂日文又想要玩得徹底的我茶不思、飯不想，徒然浪費時間。
（新竹・林家佐）

感謝林讀者的支持與肯定，因爲不可能所以我們不唬爛，是我們之所以新春凸擊增刊號的主要原因，相信細心的讀者可以發現我們除了在封面上已經是註明內含１２個小時份量的「太７」攻略嘗鮮版外，同時更怕日後有讀者批評我們混吃騙錢，所以首創全國第一ＯＰＥＮ開放式，希望讀者們能看了再買（不過有許多專賣店老闆愛惜本增刊號，怕受到風吹日曬、萬手蹂躪，還特別自備膠套包裝，感謝啦！），由於很誠意加上很詳細，同時又有最多最詳細最正確的密碼，並且也有同類產品替我們強調品質的重要，目前已經又全部銷售一空（我發誓！），感謝該業者與大家踴躍的支持。至於後續的攻略還請大家多忍耐一些時間，ＧＯＡＬ絕對不會只爲了時間就推出”兩光”的攻略本，同時我們更不會只爲了精緻就慢得像條鍋牛在逛街。

Q訂閱價別太高！為難～

ＧＯＧＯ的品質絕對沒話說，本想一口氣訂個兩年份以示支持擁戴之意，沒想到一看劃撥單卻發現你們－－好狠心，算一算竟比零售價還貴，因此打消了這個念頭。不過，站在支持貴刊的立場，本人仍希望你們可以適當調低售價，以爭取更多的長期客戶。
（北市・吳興智）

其實這個疑問實在有些敏感，並不是本刊不願意降低售價吸引更多的讀者以訂閱方式支持本刊（很多讀者都訂閱，相信可以節省管銷成本）只是站在服務讀者也要服務店家的立場，我們目前只希望以全台灣所有的電玩專賣店爲據點，（沒事您去買買書還可以順便和老闆打打屁嘛！）否則以我們的實力想進軍７－１１也並非不可能（哇！好臭屁！）。不過，吳讀者您的建議我們依舊非常重視，這個意見已轉呈業務部觀察研討中。

Q走訪日本報導？當然！

請問你們以後會到日本走訪報導？
另徵求挑戰「飛輪６４」瑪俐的跑道，本人最引以自傲的成績爲1”１７”３４！給我金搖桿、其餘免談！
（台北・邱隆文）

當然有呀，像是四月份舉辦的ＧＡＭＥ　ＳＨＯＷ我們就已經籌劃完畢相關採訪報導工作準備，爲得就是想給大家絕對本土性的直擊報導（當然，我們小本經營，做不起陳年掉牙ＶＣＤ），而後續只要有機會當然也會一直進行類似工作。另外由於邱讀者很臭屁，因此公佈他家電話，歡迎有意挑戰者自行接洽挑戰
電話是５０３－６７９１
ＡＣ３郎正義插花：請全國正義電玩一族ＨＯＳＥＥ（給他死的台語），挑戰成功者本人私下提供金搖桿一把外加雜誌免費閱讀一年份！

QHMD用在？主機？GOD！

請問ＨＭＤ頭戴式顯示器可以用在哪一種主機？
（嘉義・無名氏）

您太侮辱ＡＣ３郎用心的解說了！只要是各式具備ＡＶ端子的主機均可用，這樣懂了嗎？ＡＣ３郎傷心接話：正確答案應是用在頭上～

Q排行榜快快來！稍待！

可不可以請貴刊能夠客觀且公正地製作類似排行榜的單元？
（中壢・周揚豐）

沒問題！只是本刊希望能夠做到周讀者以及全天下讀者要求的標準（總不能作出來自己看了爽就好嘛！我有罵人嗎？），目前本刊已經預定結合全國各地部份的專賣店，並打算加入網路計票的作法，製作出具公信力的排行榜，務請大家稍待、也務必期待！

Q遊戲解答專線？無能為力～

希望能夠開放遊戲解答服務專線，提供讀者有關遊戲問題的解答
（台北・吳榮傑）

不是我們在推卸，也不是我們不夠專業，只是目前編輯部正全力投入編輯作業之中，實在是騰不太出人力可以協助各位讀友解決遊戲問答（應該說是目前ＧＯＡＬ小本經營，不太請得起只聽電話的總機閒人），但是不答應不等於完全拒絕，如果您有遇著各項疑難雜症，也是可以試著來電本社，有機會我們絕對會給您又浪漫且特別的服務。

Q電玩筆友相鬥陣！激動！

希望貴刊可以多加入一些ＲＰＧ遊戲攻略，或者也能開設一個玩家電玩心得交換專欄，來和讀者心得與感想。
（北市・曾子凡）

加入ＲＰＧ攻略當然是沒問題，但是目前本刊只是月刊當然會很珍惜每一個篇幅的配置，否則硬塞一堆掉牙攻略不僅是種Ａ錢更是浪費行爲，不過只要是夠詳細的攻略，我們絕對不會放棄不會不登的。至於電玩交友等同類型單元，由於牽扯較廣，因此還請大家多給我們一點時間，好嗎？老狐狸忙中露臉：您是母的嗎？您有姊姊嗎？電玩ＧＯＧＯ爲我搭起友誼的橋樑！

QGOGO本何物？無解！

請問：電玩ＧＯＧＯ的前身是不是電遊通訊？我覺得該刊物作得不錯，但爲何會消失？當然電玩ＧＯＧＯ不輸電遊通訊，希望能持續下去
（新竹・莊文達）

不可否認的，電遊通訊的確帶給我們這群熱情編輯許多啟示，但我們也不完全就是電遊通訊的延續，畢竟，我們堅持ＧＯＧＯ就是ＧＯＧＯ，現在您所看的內容也都是我們精心的內容，至於誰是誰，相信應該並不是那麼重要了吧？

（這可不是推卸抽獎大任未了就宣告停刊的責任）

Q此桑非彼桑！搞清此！

（前略）請問ＧＯＧＯ桑是不是就是ＫＯ桑？此問題請務必回答。
（北市・丁凱文）

既然丁讀者如此堅持，就請ＧＯＧＯ桑親自爲您解答。ＧＯＧＯ桑百忙插話：哦！本人才疏學淺，自不敢和如此鼎鼎大名、掌握全國電玩資訊大權之政要名人相提並論，所以呢，他是他！我還是我！請大家務必認明正身搞清此！（只是以年齡來看當然是ＧＯＧＯ桑老人家較吃虧，所以按理說我出道時，這位偉人應該還弄不清楚左右腳鞋襪該如何配對吧？）





新卡發車 時刻表

N-64

97年 3月14日	Jリーグ LIVE64	狂熱J聯盟	SPG	E.A.V.	未定	前譯:J聯盟足球64
97年 3月14日	實況パワフルプロ野球4	實況野球4	SPG	柯拿米	8900	
97年 3月21日	ブラストドーザー	旋風斯巴達	STG	任天堂	6800	
97年 3月28日	Turok:Dinosaur Hunter(時空戰士テュロック)	恐龍獵人	STG	阿克雷瑪	8480	又譯:恐龍殊死戰
97年 3月預定	ドラえもん のび太と3つの精靈石	小叮噹	ACT	A撲克	7980	前譯:小叮噹64
97年 5月預定	BLADE & BARREL(ブレード アンド バレル)	雷霆直昇機	ACT	肯姆寇	9800	
97年 5月預定	ワイルドチョッパーズ(WILD CHOPPERS)	野蠻直昇機	ACT	塞塔	9800	
97年 6月預定	レブ リミット(REV LIMIT)	終極賽車	SPG	塞塔	9800	前譯:極限賽車
97年 3月預定	本格4人打ち The 麻雀64	4人麻將(暫稱)	TAB	影視系統	9800	
97年4月27日	スターフォックス64(振動パック同捆)	星戰火狐64(含體感震動包)	SLG	任天堂	9800	
97年 4月預定	雷のごとく～超高速圍碁～	超高速圍棋	TAB	塞塔	9800	
97年 5月下旬	64大相撲	64大相撲	SPG	BOTTOM UP	未定	
97年 5月預定	森田將棋64	森田將棋64	TAB	塞塔	9800	
97年 5月預定	SONIC WINGS ASSAULT	音速戰機	STG	影視系統	9800	
97年 6月～ 7月	スターウォース シャドウズ オブ ジ エンパイア	星際大戰	STG	任天堂	9800	
97年 6月預定	マルチレーシング チャンピョンシップ	衛星賽車(暫稱)	SPG	想像者	9980	
97年11月預定	キャバリーバトル3000	狂飆機車賽	SPG	JAPAN SYSTEM SUPPLY	9800	
97年11月預定	カメレオン ツイスト	變色龍小子	ACT	JAPAN SYSTEM SUPPLY	9800	前譯:蜥蜴超人
97年12月預定	ハイパーオリンピック イン ナガノ(暫)	長野奧運(暫稱)	SPG	科拿米	未定	
97年春天預定	ヘクセン	中世紀格鬥	格鬥ACT	GAME BANK	9800	
97年春天預定	ミッション インポッシブル	不可能的任務	STG	巴克因影視	未定	
97年春天預定	スーパーダブル役滿Ⅱ	役滿Ⅱ	TAB	巴普	7500	
97年春天預定	麻雀64	麻將64(暫稱)	TAB	光榮	未定	
97年春天預定	ゆけゆけ!!トラブルメーカーズ	投擲少年(暫稱)	ACT	艾尼克斯	9800	
97年春天預定	がんばれゴエモン5～ネオ桃山幕府のおどり	大盜五右衛門5	AVG	柯拿米	9800	
97年春天預定	プロ麻雀 極64	職業麻將極64	TAB	雅典娜	9800	前譯:職業麻將64
97年春天預定	麻雀	麻將	TAB	想像者	未定	
97年秋天預定	シムシティ2000	模擬城市2000	SLG	想像者	未定	
97年夏天預定	超時空要塞マクロス Another Dimension	超時空要塞	STG	多米	9800	
97年夏天預定	3D格鬥(題)	3D格鬥(暫稱)	格鬥ACT	想像者	未定	
97年夏天預定	リーズン	未定		想像者	未定	
97年夏天預定	魔法聖紀エルテイル	魔法聖紀	RPG	想像者	9980	
97年預定	ヒューマングランプリIn formula The New Generati	休曼賽車	SPG	休曼	9800	前譯:休曼賽車
97年預定	スーパーロボットスピリッツ	機器人鬥魂(暫稱)	格鬥ACT	帕布雷斯特	未定	
97年預定	デュアルヒーローズ	英雄戰隊(暫稱)	格鬥ACT	哈德森	未定	前譯:格鬥英雄
98年春天預定	ジャングル大帝	小白獅王	AVG	任天堂	未定	
未定	クオンパ(Cu-On-Pa)	圖形方塊	PZG	T&E SOFT	未定	
未定	MOTHER3(題)	地球冒險3	RPG	任天堂	未定	
未定	ゴールデンアイ007	007黃金眼	STG	任天堂	9800	
未定	F-ZERO 64	F-ZERO64(暫稱)	SPG	任天堂	9800	
未定	NINTENDO64振動パック	N64振動手把	周邊	任天堂	1400	
未定	NINTENDO64ディスクシステム	N64磁氣磁碟系統	周邊	任天堂	未定	

PLAY STATION

97年 2月 7日	厄痛～咒いのゲーム	厄痛	AVG	IDEA FACTORY	5800
97年 2月14日	TOP GUN Fire at will!	悍衛戰士	STG	MEDIA QUEST	5800
97年 2月14日	トゥーム レイダース	古墓奇兵	ACT+AVG	勝利娛樂	5800
97年 2月14日	ハームフルパーク	雷霆遊樂園	STG	SKY THINK SYS.	5800
97年 2月14日	バットマンフォーエヴァー ジ アーケードゲーム	蝙蝠俠3	ACT	亞克雷姆	5800
97年 2月14日	マジックカーペット	魔毯風雲	3DSTG	EAV	5800
97年 2月14日	三國志V	三國志V	SLG	光榮	9800
97年 2月14日	三國志孔明傳	三國志孔明傳	S.RPG	光榮	7800
97年 2月21日	Destruction Derby2	奪命飛車2	SPG	SCE	5800
97年 2月21日	GUNSHIP	精銳空戰	SLG	MEDIA QUEST	5800
97年 2月21日	WWF In Your House	WWF家庭摔角	SPG	亞克雷姆	5800
97年 2月21日	ウイングオーバー	WING OVER	STG	巴克因影視	5800
97年 2月21日	スターファイター3000	星際戰機3000	STG	想像者	5800
97年 2月21日	チョコQ 2	可愛賽車2	SPG	達卡拉	5800
97年 2月21日	ドラえもん 2 SOS!おこぎの國	小叮噹2	ACT	A撲克	5800
97年 2月21日	天下制霸	天下制霸	SLG	想像者	6800
97年 2月21日	忍者じゃじゃ丸くん 鬼斬忍法帖	忍者花丸	ACT	傑力可	5800
97年 2月21日	激烈!パチンカーズ	激烈柏青哥	TAB	バウ	5800
97年 2月21日	寶魔ハンターライムWITHペイントメーカー	寶魔獵人著色板	AVG	亞斯米克	4900
97年 2月28日	3Dベースボール ザ メジャー	3D大聯盟	SPG	BMG VICTOR	5800
97年 2月28日	AZITO～アジト～	基地狂想曲(暫稱)	SLG	ASTEC 21	5800
97年 2月28日	FEDA2～ホワイト ザージ ザブラトゥーン～	王者之師2	S.RPG	亞諾曼	5800
97年 2月28日	Nage Libre(ナージュリーブル)～螺旋の相剋	卡片天使2	SLG	巴利耶	5800
97年 2月28日	NBA JAMエクストリーム	NBA籃球賽2	SPG	亞克雷姆	5800
97年 2月28日	NBA LIVE'97	火熱NBA'97	SPG	EAV	5800
97年 2月28日	Space JAM	怪物奇兵	SPG	亞克雷姆	5800
97年 2月28日	WORMS	蚯蚓戰士	SLG	阿瑪克斯	5800
97年 2月28日	ふしぎの國のアンジェリーク	美少女學院探險編(暫稱)	AVG	光榮	未定
97年 2月28日	ザ マスターズファイター(THE MASTERS FIGHTER)	格鬥鐵人	格鬥ACT	シネマサプライ	5800
97年 2月28日	ソビエトストライク	未定		EAV	5800
97年 2月28日	ダービージョッキーR	德貝名騎師(暫稱)	SLG	阿斯米克	5800
97年 2月28日	ナムコミュージアム VOL.5	拿姆科名作劇場VOL.5	ETC	拿姆科	5800
97年 2月28日	ハイパー3Dピンボール	3D彈珠台	TAB	VIRGIN INC.	5800
97年 2月28日	マクロス デジタルミッションVF-X	超時空要塞	3DSTG	萬岱VIRTUAL	6800
97年 2月28日	マジカルホッパーズ	魔法雙人組(暫稱)	ACT	萬岱	6800
97年 2月28日	ラスベカス ドリーム2	賭城之夢2	TAB	想像者	5800
97年 2月28日	三國無雙	三國無雙	RPG	光榮	5800
97年 2月28日	全日本GT選手權 MAX Rev.	日本跑車大賽加強版	SPG	KANEKO	6800
97年 2月28日	海腹川背.旬	海腹川背 旬	ACT	XING Entertainment	未定
97年 2月28日	鈍色の攻防 32人の戰車長	未定	SLG	シャングリ ラ	6400
97年 2月28日	聖刻 1092 操兵傳	聖刻1092	RPG	優達卡	5800
97年 2月28日	聖刻 1092 操兵傳 限定版(純銀製 面付き)	聖刻1092 限定版	RPG	優達卡	9800
97年 2月下旬	ファイナルドゥーム	未定	ACT+STG	SOFT BANK	5800
97年 2月中旬	Base Ball Navigater	職棒闖蕩史	SPG+SLG	艾基爾	5800
97年 2月預定	LUCIFERD(ルシファード)～世紀末への挑戰～	末世惡魔傳	RPG	TEM研究所	5800
97年 2月預定	NFL GAME DAY	美式足球	SPG	SCE	未定
97年 2月預定	NFLクォーターバッククラブ'97	NFL美式足球'97	SPG	亞克雷姆	5800
97年 2月預定	TILK～青い海から來た少女	TILK(暫稱)	S.RPG	TGL	5800
97年 2月預定	TOP of GUNDAM	未定	S.RPG	帕布雷斯特	6800
97年 2月預定	えこのKIDS 誰か為に金は成る(稱)	少年大富翁(暫稱)	TAB	TGL	5800
97年 2月預定	クーロンズ ゲート	九龍風水傳	AVG	SCE	7800
97年 2月預定	トランスポートタイクーン～めざせ輸送王～	運送業之王(暫稱)	SLG	伊藤忠	5800
97年 2月預定	バーチャル飛龍の拳	VR飛龍拳	3D格鬥ACT	文明腦	5800
97年 2月預定	ファーランドストーリー(題)	劍士法蘭多(暫稱)	S.RPG	TGL	未定
97年 2月預定	神髓 碁仙人	棋仙人	TAB	J.WING	8900

97年 3月 7日	ヘンリーエクスプローラーズ	恐怖探險家	STG	柯拿米	5800
97年 3月14日	BIG CHALLENGE GOLF	挑戰杯高球賽	SPG	巴普	6800
97年 3月14日	ウルティマアンダーワールド	未定	未定	EAV	5800
97年 3月14日	パチスロ完全攻略ユニバーサル公式ガイドVOL.	柏青嫂完全攻略	TAB	NIHON SYSCOM	6800
97年 3月14日	ブシドーブレード	妖刀傳	格鬥ACT	史克威爾	5800
97年 3月14日	ランニング ハイ	高速鐵戰士(暫稱)	格鬥SPG	雷克斯	5800
97年 3月14日	リフレイン ラブ～あなたに逢いたい～	浪漫情人	SLG	山河社	未定
97年 3月14日	魔法少女プリティサミーPart.2 In the Julyhelm	魔法少女砂沙美2	ACT	先鋒影業	6800
97年 3月19日	DEEP SEA ADVENTURE～海底宮パンタラッサの謎	海底宮殿	SLG	達卡拉	2800
97年 3月20日	A.IV.レボリューション グローバル	A列車4加強版廉價版	SLG	ADK	2800
97年 3月20日	DX人生ゲーム	人生遊戲廉價版	TAB	達卡拉	2800
97年 3月20日	がんばれゴエモン～宇宙海賊アコギング～	大盜五右衛門外傳廉價	A.RPG	柯拿米	2800
97年 3月20日	サムライスピリッツ斬紅郎無雙劍	武士魂Ⅲ廉價版	格鬥ACT	SNK	2800
97年 3月20日	パズルボブル2	泡泡龍2廉價版	PZG	泰德	2800
97年 3月20日	モータートゥーングランプリ.USAエディション	趣味賽車廉價版	SPG	SCE	2800
97年 3月20日	ロックマン バトル&チェイス	洛克人賽車(暫稱)	SPG	卡普空	未定
97年 3月20日	三國志リターンズ	三國志～風雲再起	SLG	光榮	6800
97年 3月20日	惡魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城X	ACT	柯拿米	5800
97年 3月20日	極上パロディウスだ!デラックスパック	極上瘋狂大射擊廉價版	STG	柯拿米	2800
97年 3月21日	PGA TOUR'97	美國巡迴賽'97	SPG	EAV	5800
97年 3月21日	ときめきメモリアルSelection 藤崎詩織	藤崎詩織全集	ETC	柯拿米	2800
97年 3月21日	アンドレッティレーシング	未定	未定	EAV	5800
97年 3月21日	コントラ~レガシーオブウォー~(CONTRA~legacy of	魂斗羅	STG	柯拿米	5800
97年 3月21日	スーパーロボットシューティング	機器人射擊大戰	STG	帕布雷斯特	6800
97年 3月21日	スーパーロボットシューティング(スーパーロボットゼン	機器人射擊大戰限定版	STG	帕布雷斯特	9800
97年 3月28日	DOKIDOKIプリティリーグ	美少女棒球	SPG	XING Entertainment	5800
97年 3月28日	DOKIDOKIプリティリーグ初回限定版	美少女棒球限定版	SPG	XING Entertainment	6800
97年 3月28日	MAX RACER	超級大賽車	SPG	PEATY	5800
97年 3月28日	MLB Pennant Race	大聯盟聯賽(暫稱)	SPG	SCE	5800
97年 3月28日	MYST	密斯特廉價版	AVG	SOFT BANK	2800
97年 3月28日	サ.キング.オブ.ファイタース'95	格鬥天王'95廉價版	格鬥ACT	SNK	2800
97年 3月28日	セイバーマリオネットJ～BATTLE SABERS～	聖瑪莉戰士J(暫稱)	格鬥ACT	萬岱VIRTUAL	6800
97年 3月28日	セイバーマリオネットJ～BATTLE SABERS～(限定版)	聖瑪莉戰士J限定版(暫稱)	格鬥ACT	萬岱VIRTUAL	7800
97年 3月28日	ゼビウス3D/G デラックスエディション	立體鐵板陣(暫稱)	3DSTG	柯拿米	5800
97年 3月28日	甲子園V	甲子園V	SPG+SLG	魔法	未定
97年 3月28日	信長の野望 霸王傳	信長野望 霸王傳 廉價	SLG	光榮	2800
97年 3月28日	首都高バトル ドリフトキング 土屋圭三&板東正	首都高賽車廉價版	SPG	元氣	2800
97年 3月28日	浪速の商人 振ってナンボのサイコロ人生	浪速商人(暫稱)	TAB	SME	5800
97年 3月28日	鐵拳	鐵拳廉價版	3D格鬥ACT	拿姆科	2800
97年 3月下旬	Cross Romance(クロス.ロマンス)戀と麻雀と花札と	麻將花牌(暫稱)	AVG	日本物產	6800
97年 3月下旬	SDガンダムG CENTURY	SD鋼彈G	格鬥ACT	萬岱	6800
97年 3月下旬	シュレディンガーの貓	尋貓三千年	AVG	達卡拉	5800
97年 3月下旬	ファンタステップ	書本大冒險	AVG	傑力可	5800
97年 3月下旬	フィッシング甲子園Ⅱ	釣魚甲子園Ⅱ	SPG	國王唱片	6800
97年 3月下旬	ボイスアイドルコレクション～プールバーストーリー	未定	???	DATA EAST	6800
97年 3月下旬	リターンファイヤー	未定	ACT	SOFT BANK	3800
97年 3月下旬	超人學園ゴーカイザー	超人學園	格鬥ACT	ABAPLANT	5800
97年 3月上旬	FIGHTING NETWORK RINGS	未定	SPG	那克沙特	5800
97年 3月中旬	ぼのぼのーと	未定	TAB	亞琉美	未定
97年 3月中旬	聖痕のジョカ～光と闇の聖王女～	聖痕戰士	RPG	達卡拉	5800
97年 3月預定	3D競走馬シミュレーション BREEDING STUD～牧場で逢いましょう～	駿馬牧場	SLG	柯拿米	5800
97年 3月預定	HASHIRIYA 狼たちの傳說	飆狼傳說(暫稱)	SPG	日本物產	6800
97年 3月預定	MAD STALKER～FULL METAL FORCE～	未定	???	FAMILY SOFT	5800
97年 3月預定	Odo Odo Oddity～THE TALE OF HOROR～	未定	ACT	IDC MEDIA STUDIO	5800
97年 3月預定	RAPUNEZEL(らぷんつぇる)	未定	???	日本MMI	未定
97年 3月預定	RESCUE 24HourS	緊急救生隊	SPG	CSC MEDIART	5800
97年 3月預定	STRESSLESS LESSON	未定	PZG	MAX FIVE	4980
97年 3月預定	X2	特異功能組	格鬥ACT	卡普空	5800
97年 3月預定	ZAP!SNOWBOARDING TRIX	未定	SPG	寶麗金	5800
97年 3月預定	エリア51	51號特區	STG	SOFT BANK	5800
97年 3月預定	エリア51 スペシャルパック	51號特區特別版	STG	SOFT BANK	7800
97年 3月預定	オリンピア 山佐バーチャパチスロ2~實戰!美少	VR柏青嫂2	TAB	MAP JAPAN	5800

97年 3月預定	キャロムショット	未定	???	AGNEDA	未定
97年 3月預定	グォヴァディス～イベルカーツ戦役～	超時空爭霸戰	SLG	GLAMS	5800
97年 3月預定	ケイン．ザ．バンパイア 最後の選擇	吸血鬼復仇	RPG	BMG VICTOR	未定
97年 3月預定	サガフロンティア	復活邪神4	RPG	史克威爾	5800
97年 3月預定	サムライスピリッツ剣客指南パック	武士魂大合集(暫稱)	格鬥ACT	SNK	5800
97年 3月預定	ザ コンビニ～あの町を獨占せよ～	便利商店王	SLG	休曼	5800
97年 3月預定	スーパーパンコレクション	魔鬼汽球	ACT	卡普空	5800
97年 3月預定	タイムクライシス	火線行動	STG	拿姆科	未定
97年 3月預定	バトルバグス	昆蟲世界	SLG	BANDAN電腦工場	5800
97年 3月預定	バブシー3D	未定	3DACT	日本椰子	6800
97年 3月預定	フォーミュラ サーカス	一級方程式賽車	SPG	日本物產	5800
97年 3月預定	ベルデセルバ戰記～翼の勳章～	天空戰記	S.RPG	SCE	5800
97年 3月預定	ラグナキュール	武神傳承(暫稱)	RPG	SME	5800
97年 3月預定	水木しげるの妖怪戰鬼	水木茂妖怪戰鬼(暫稱)	格鬥ACT	KSS	5800
97年 3月預定	同級生2	同級生2	AVG	帕布雷斯特	6800
97年 3月預定	同級生2 EXTRABOX	同級生2 限定版	AVG	帕布雷斯特	13800
97年 3月預定	新スーパーロボット大戰スペシャルディスク	新機器人大戰大百科	ETC	帕布雷斯特	2800
97年 4月 4日	ファイロ＆クロード	惡貓鬧街	ACT	BMG VICTOR	未定
97年 4月11日	DISRUPTOR(ディスラプター)	未定	RPG	ENTER PLAY	5800
97年 4月11日	ザ グレイトバトルVI THE GREAT BATTLE VI	英雄挑戰VI	ACT	帕布雷斯特	5800
97年 4月11日	スタンバイ Say You!	音響監督(暫稱)	SLG	休曼	5800
97年 4月11日	新テーマパーク	新模擬公園	SLG	EAV	5800
97年 4月11日	爆れつハンター それぞれの想い…のわぁんちゃって	魔幻獵人	AVG	帕布雷斯特	5800
97年 4月下旬	ネクストキング 戀の千年王國	千年戀王國	SLG	萬岱	6800
97年 4月上旬	大海信長傳 GE.TEN II	大海信長傳(暫稱)	???	阿瑪克斯	6800
97年 4月預定	TRASH IN HOLYFIELD	未定	AVG+RPG	DREAM CUBE	未定
97年 4月預定	イワトビペンギン海賊キッドの財寶	未定		エフツウ	5800
97年 4月預定	西曆1999～ファラオの復活～	法老王復活	RPG	BMG VICTOR	5800
97年 4月預定	新戰記ヴァンゲイル	新戰記(暫稱)	格鬥ACT	U MEDIA	未定
97年 5月預定	Guilty Gear	贖罪兵團	格鬥ACT	ARC SYSTEM WORKS	5800
97年 5月預定	ファンタズム	未定	???	OUTRING STUDIO	9800
97年 6月預定	狙われた街(題)	未定	RPG	KAJ	未定
97年2月28日	提督の決斷III	提督決斷III	SLG	光榮	9800
97年3月下旬	Queen Road	女皇之路(暫稱)	SLG	艾基爾	未定
97年3月下旬	覺悟のススメ	未定	格鬥ACT	多米	5800
97年下旬	BOY BE…	新戀愛白書	SLG	講談社	5800
97年冬天預定	戰鬥國家-改-IMPROVED	戰鬥國家改造版	SLG	SCE	未定
97年春天預定	30in1 對戰でゴー!	30合一對戰(暫稱)	TAB	WIZARD	未定
97年春天預定	Ash to Ash(題)	未定	SLG	イースリースタッフ	未定
97年春天預定	BALL BLAZER(ボールブレイザー)	未來戰鬥球(暫稱)	ACT	BPS	5800
97年春天預定	FAKE DOWN(フェイク ダウン)	毀滅複製人	???	SYSTEM SACOM	未定
97年春天預定	G.O.D.～目覺めよと呼ぶ聲が聽こえ～	魔境勇者	RPG	想像者	未定
97年春天預定	HERC'S ADVENTURES(ハークスアドベンチャー)	哈克大冒險	RPG	BPS	5800
97年春天預定	MAGIC:THE GATHERING	魔法風雲會	???	亞克雷姆	5800
97年春天預定	Neorude(ネオリュード)	密林戰記	RPG	技術軟體	未定
97年春天預定	NHL FACE OFF(題)	未定	SPG	SCE	未定
97年春天預定	PAL 神犬傳說	神犬傳說	RPG	東北新社	6800
97年春天預定	RUNABOUT	迷宮賽車	SPG	亞諾曼	5800
97年春天預定	Shadow Tower	幻影高塔(暫稱)	RPG	Forom Soft Ware	5800
97年春天預定	THE CROW:CITY OF ANGELS	魔誡追緝令	???	亞克雷姆	5800
97年春天預定	THE DEEP～失われた深海～	深海尋秘	AVG	VIRGIN INC.	6800
97年春天預定	X-COM 未知なる侵略者	特務戰警	SLG	MEDIA QUEST	5800
97年春天預定	ZERO DIVIDE 2～ THE SECRET WISH～	金屬格鬥2	格鬥ACT	ZOOM	未定
97年春天預定	こみゅにてぃぽむ	炸彈魔女(暫稱)	SLG+RPG	FULL IN CAFE	5800
97年春天預定	はじめの一歩	第一神拳	SLG	講談社	5800
97年春天預定	るろうに劍心 明治劍客浪漫譚～十勇士陰謀～	神劍闖江湖2	格鬥ACT	SCE	未定
97年春天預定	アランドラ	未定	RPG	SCE	未定
97年春天預定	アンジェリークSpecial2	美少女學院SPECIAL2	SLG	光榮	7800
97年春天預定	イバラード	未定	AVG	SYSTEM SACOM	未定
97年春天預定	エースコンバット2	空戰奇兵2	3DSTG	拿姆科	未定
97年春天預定	エーベルージュ	魔法學園物語(暫稱)	RPG	達卡拉	未定
97年春天預定	クロック!(CROC)	小青蛙冒險記	ACT	MEDIA QUEST	未定

97年春天預定	グランド チャンピオンズ ラリー	未定	SPG	AQUES	未定
97年春天預定	グリッツ～ザ ピラミッドアドベンチャー	未定	ACT	三洋電機	5800
97年春天預定	ザ.キング.オブ.ファイターズ'96	格鬥天王'96	格鬥ACT	SNK	未定
97年春天預定	スーパーモトクロスチャンピオンシップ	未定	SPG	亞克雷姆	5800
97年春天預定	ダービースタリオンPS	德貝賽馬PS	SLG	亞斯基	未定
97年春天預定	タクティクス オウガ	皇家騎士團Ⅱ	S.RPG	亞德迪克	5800
97年春天預定	タンク	坦克戰將(暫稱)	ACT	BMG VICTOR	未定
97年春天預定	デストドライブ	未定	SPG	日本椰子	未定
97年春天預定	ドキドキプリティリーグ	女子甲子園(暫稱)	SLG	XING Entertainment	5800
97年春天預定	ドラゴンハート	魔龍傳奇	格鬥ACT	亞克雷姆	5800
97年春天預定	バーチャルバスフィッシング	VR巴斯釣	SPG	イースリースタッフ	未定
97年春天預定	バウンティソード ファースト	賞金獵人	S.RPG	先鋒影業	未定
97年春天預定	パロウォーズ(題)	瘋狂大作戰	SLG	柯拿米	5800
97年春天預定	ファイナルファンタジ-タクティクス	太空戰士外傳	S.RPG	史克威爾	未定
97年春天預定	ブリガンダイン-幻想大陸戰記-	幻想大陸戰記	RPG	イースリースタッフ	未定
97年春天預定	プロ指南 ウルトラ麻雀 兵	職業麻將指南	TAB	文明腦	未定
97年春天預定	ホームドクター(題)	家庭醫生	ETC	SUCCESS	未定
97年春天預定	ボイスファンタジア	未定	AVG	ASK講談社	未定
97年春天預定	ボディバイオニックス～驚異の小宇宙 人体～	驚異大奇航	ACT+STG	MEDIA QUEST	5800
97年春天預定	マリオ武者野の超將棋塾	超將棋塾	TAB	國王唱片	7800
97年春天預定	ミッドナイトラン	未定	SPG	柯拿米	未定
97年春天預定	メタルエンジェル3	銀翼天使3	SLG	巴克因軟體	5800
97年春天預定	メタルスラッグ	未定	ACT+STG	SNK	未定
97年春天預定	メルティランサー2	偵探特勤組2	SLG	想像者	未定
97年春天預定	メルト～フューチャリング エディ BY アイアンメイデン～	未定	STG	MAP JAPAN	未定
97年春天預定	モンスターファーム	怪獸農場	SLG	特庫磨	未定
97年春天預定	リーサルエンフォーサーズ	未定	STG	柯拿米	未定
97年春天預定	レガシー オブ ケイン(題)	復仇悍將	RPG	BMG VICTOR	未定
97年春天預定	大冒険Deluxe～遥かなる海～	七海大冒險(暫稱)	S.RPG	SOFT OFFICE	5800
97年春天預定	公開されなかった手記	封印日記	AVG	TEAM BUGHOUSE	5800
97年春天預定	火龍娘ー柳 判官ー(男性版)	火龍娘ー柳判官	AVG	GUST	未定
97年春天預定	火龍娘ー高 悠環ー(女性版)	火龍娘ー高悠環	AVG	GUST	未定
97年春天預定	地獄先生ぬ～べ～(題)	靈異教師～神眉	ETC	萬代	未定
97年春天預定	英雄志願～Gal Act Heroism～	英雄志願	SLG	微網社	6800
97年春天預定	飛龍の拳コレクション	飛龍拳大集合	ACT	文明腦	未定
97年春天預定	真說サムライスピリッツ武士道烈傳	真說武士魂～武士道烈傳	格鬥RPG	SNK	5800
97年春天預定	秘.寶.王～もうお前とはロキカン!!	秘寶王	TAB	巴利耶	未定
97年春天預定	棋太平	棋太平	TAB	SPS	未定
97年春天預定	雲海の撃墜王 ACE OF SEACLOUD	雲海擊墜王	STG	微網社	未定
97年春天預定	蜃氣樓回廊	蜃氣樓回廊	AVG	PLAY STAGE	5800
97年春天預定	夢 色いろ	未定	SLG	フェザード	5800
97年春天預定	實況パワフルプロ野球'96	實況野球'96	SPG	柯拿米	未定
97年春天預定	熱砂の惑星	熱砂惑星(暫稱)	AVG	伊藤忠商事	未定
97年春天預定	魔導都市エルビス	魔導都市	RPG	帕布雷斯特	未定
97年夏天預定	ARMORED CORE	鐵甲戰士(暫稱)	ACT	Forom Soft Ware	5800
97年夏天預定	GUNDAM THE BATTLE MASTER	鋼彈大格鬥(暫稱)	格鬥ACT	萬代	6800
97年夏天預定	RIVEN The Sequel to MYST	奇幻島2	PZG	SUN SOFT	未定
97年夏天預定	どきどきポヤッチオ	未定	RPG	萬代VIRTUAL	未定
97年夏天預定	グランド セフト オート	瘋狂追逐	ACT	BMG VICTOR	未定
97年夏天預定	ドラゴンボールGT	七龍珠GT	格鬥ACT	萬代	未定
97年夏天預定	バイオ ハザード2	惡靈古堡2	AVG	卡普空	未定
97年夏天預定	攻殻機動隊 GHOST in the SHELL	攻殼機動隊	3DACT+STG	SCE	未定
97年夏天預定	修羅の門	修羅之門	格鬥ACT	講談社	5800
97年夏天預定	爆走兄弟レッツ&ゴー燃えろ!ミニ四驅バトル	爆走兄弟 Let's Go!	SPG	傑力可	未定

NEO GEO

97年 1月31日	ティンクルスタースプライツ	瘋狂之星	STG	ADK	29800	卡匣
97年 2月14日	ザ キング オブ ファイターズ'96 ネオジオ コレクション	格鬥天王'96 大百科	ETC	SNK	3800	CD-ROM
97年 2月21日	ティンクルスタースプライツ	瘋狂之星	STG	ADK	5800	CD-ROM
97年 2月28日	リアルバウト餓狼傳說スペシャル	餓狼傳說4 Special	格鬥ACT	SNK	32000	卡匣
97年 2月預定	マネーアイドル エクスチェンジャー	金錢偶像方塊(暫定)	PZG	費思	未定	卡匣
97年 3月21日	BREAKERS	粉碎戰士(暫定)	格鬥ACT	畢斯克	29800	卡匣
97年 3月28日	リアルバウト餓狼傳說スペシャル	餓狼傳說4 Special	格鬥ACT	SNK	6800	CD-ROM
97年 3月28日	真說サムライスピリッツ 武士道烈傳	真說武士魂 武士道烈傳	格鬥RPG	SNK	6800	CD-ROM
97年 4月預定	BREAKERS	粉碎戰士(暫定)	格鬥ACT	畢斯克	6800	CD-ROM
97年預定	QP	QP	PZG	SUCCESS	未定	CD-ROM
未定	ステークスウィナー2	凱旋門馬賽2	SLG	SAURUS	未定	CD-ROM
未定	風雲スーパータッグバトル	風雲之戰	格鬥ACT	SNK	未定	CD-ROM
未定	得點王 炎のリベロ	得點王4	SPG	SNK	未定	CD-ROM
未定	NEOアクションゲーム	未定	ACT	哈德森	未定	CD-ROM
未定	NEO Mr.DO!	小畢大冒險	ACT	畢斯克	未定	CD-ROM
未定	NEO Mr.DO!	小畢大冒險	ACT	畢斯克	未定	卡匣
未定	NEOドリフトアウト	新型賽車	SPG	畢斯克	未定	卡匣
未定	マジカルドロップⅢ	魔法方塊Ⅲ	PZG	DATA EAST	未定	卡匣
未定	マジカルドロップⅢ	魔法方塊Ⅲ	PZG	DATA EAST	未定	CD-ROM

SATURN

97年 2月 7日	蒼穹紅蓮隊	蒼穹紅蓮隊	STG	EAV	5800	
97年 2月 7日	プラドルDISC データ編 レースクイーンG	波霸俱樂部Vol.6	ETC	SADA SOFT	3800	前譯:波霸俱樂部資料篇
97年 2月 7日	エリア51	51號戰區	STG	SOFT BANK	未定	前譯:戰地51
97年 2月 7日	シミュレーション ズー	模擬動物園	SLG	SOFT BANK	5800	
97年 2月 7日	はいぱあセキュリティーズS	女子保安隊	SLG	巴克因影視	6800	又譯:混亂婦警校
97年 2月14日	エレベーターアクションリターンズ	電梯 加強版	A.STG	BINK	5800	
97年 2月14日	天城紫苑	天城紫苑	AVG	CLIP HOUSE	6800	
97年 2月14日	だいな あいらん	青春學園	AVG	GAME ARTS	6800	
97年 2月14日	サクラ大戦 花組通信	櫻花大戰 花組通信	ETC	SEGA	4800	
97年 2月14日	新世紀エヴァゲリオン((ニューパッケージ)	新世紀少年戰史 廉價版	AVG	SEGA	2800	
97年 2月14日	ぷよぷよSUN	魔法氣泡SUN	PZG	克派爾	4800	
97年 2月14日	バットマンフォーエヴァー ジ アーケードゲーム	蝙蝠俠3	ACT	亞克雷姆	5800	
97年 2月14日	クレオパトラフォーチュン	埃及方塊	PZG	泰德	5800	
97年 2月14日	dream square雛形あきこ	雛形明子	ETC	影視系統	3800	前譯:夢幻光碟 雛形明子
97年 2月14日	ROOMATE～井上涼子～	井上涼子	ETC	寶麗金	5800	前譯:井上涼子寫真
97年 2月21日	SEGA AGES/ファンタジーゾーン	幻想空間	STG	SEGA	3800	
97年 2月21日	三國志バリューセット	三國志 精裝版	SLG	光榮	12800	
97年 2月21日	信長の野望バリューセット	信長野望 精裝版	SLG	光榮	11800	
97年 2月21日	WWF In Your House	家庭WWF摔角(暫稱)	SPG	亞克雷姆	5800	
97年 2月21日	重裝機兵レイノス2	重裝機兵2	ACT	美塞亞	5900	
97年 2月21日	ZAP!SNOWBOARDING TRIX	滑雪小子	SPG	寶麗金	5800	
97年 2月28日	SEGA AGES/メモリアルセレクションVOL.1	SEGA名作集1	ETC	SEGA	4800	前譯:企鵝方塊
97年 2月28日	ワイアラエの奇蹟 Extra 36 Holes	綠野高爾夫	SPG	T&E SOFT	6800	
97年 2月28日	CRITICOM(ザ.クリティカルコンバット)	邊境聖戰	格鬥ACT	大東海	5800	
97年 2月28日	ふしぎの國のアンジェリーク	美少女學院探險編(暫稱)	AVG	光榮	5800	
97年 2月28日	天地無用!魎皇鬼 連鎖必要	天地無用方塊	PZG	先鋒影業	6800	又譯:天地方塊
97年 2月28日	NBA JAM エクストリーム	NBA籃球賽2	SPG	亞克雷姆	5800	
97年 2月28日	Space JAM	怪物奇兵	SPG	亞克雷姆	5800	
97年 2月28日	キューブバトラー	閃光鬥士	PZG	亞諾曼	5800	前譯:空間戰鬥
97年 2月28日	續ぐっすんおよよ	續金頭腦方塊	A.PZG	帕布雷斯特	5800	
97年 2月28日	パネルティアストーリー～ケルンの大冒險～	拼湊冒險	RPG	翔泳社	6200	
97年 2月28日	首都高バトル'97 土屋圭市& 東正明	首都高賽車'97	SPG	想像者	5800	
97年 2月下旬	PRIMAL RAGE	未定		SOFT BANK	3800	
97年 2月下旬	NIGHTRUTH VOICE COLLECTION ラジオドラマ編	午夜玄機廣播劇	ETC	SONNET	2980	
97年 2月下旬	フラッピー	未定		ダービーSOFT	未定	
97年 2月下旬	コマンドアンドコンカー	終極動員令	SLG	SEGA	6800	

97年 2月預定	HT&T ドラゴンスヘヴン	龍之天國	RPG	DATA EAST	未定	
97年 2月預定	未踏峰への挑戦　ヒマラヤ編	超越巔峰喜馬拉雅	SLG	NETYOU	未定	
97年 2月預定	mr.BONES	骷髏超人(暫稱)	ACT	SEGA	5800	
97年 2月預定	ブラックドーン	黑色黎明	STG	VIRGIN INC.	5800	
97年 2月預定	逆鱗弾	逆鱗彈	STG	VIRGIN INC.	5800	
97年 2月預定	超時空要塞マクロス～愛 おぼえていますか～	超時空要塞	ETC	萬岱Virtual	6800	
97年 3月 7日	GAME-WARE VOL.4	驚爆遊樂雜誌VOL.4	ETC	GENERNAL.E	2980	
97年 3月 7日	新世紀エヴァゲリオン 2nd Impression	新世紀少年戰史2	AVG	SEGA	6800	
97年 3月 7日	WORMS(ワームズ)	蚯蚓戰士	ACT	艾瑪克斯	5800	
97年 3月 7日	プラネットジョーカー	未定		那克沙特	5800	
97年 3月 7日	ヘンリーエクスプローラーズ	恐怖探險家	STG	柯拿米	5800	
97年 3月 7日	機動戦士ガンダム外傳Ⅲ　裁かれし者	機動戰士鋼彈外傳Ⅲ	STG	萬岱	4800	
97年 3月 7日?	オベリスク～プロジェクト　オスカを遂行せよ!～	未定	ETC	BMG VICTOR	6800	
97年 3月14日	きゅー爆っく	瘋狂爆彈	APZG	Activision	5800	又譯:爆爆鬥士
97年 3月14日	マンクスTT　スーパーバイク(MANX TT)	曼克斯機車	SPG	SEGA	5800	
97年 3月14日	Ｊリーグビクトリーゴール'97	勝利足球'97	SPG	SEGA	5800	
97年 3月14日	アドヴァンスドV.G.（初回限定版）	姬武神傳說	格鬥ACT	TGM	9800	前譯:新姬武神傳說
97年 3月14日	ウルフファングSS空牙2001	空牙2001	STG	XING	5800	
97年 3月14日	AMOK	未定		光榮	5800	
97年 3月14日	優駿～クラシックロード	競馬聯盟	SLG	勝利娛樂	5800	
97年 3月20日	神凰拳	神凰拳	格鬥ACT	SAURUS	5800	
97年 3月20日	ADVANCED WORLD WAR 千年帝國の興亡 LAST OF THE MILLENI	大戰略ＳＳ３	SLG	SEGA	6800	
97年 3月20日	SANKYO FEVER　實機シミュレーションS	實機小鋼珠S	TAB	TEN研究所	5800	前譯:模擬小鋼珠S
97年 3月20日	ときめきメモリアルSelection藤崎詩織	藤崎詩織全集	ETC	柯拿米	2800	
97年 3月20日	ドラゴンマスターシルク	屠龍少女	RPG	寶麗金	6800	前譯:精靈龍使者
97年 3月21日	幻のブラックバス	奇幻釣魚（暫）	ETC	MAKE SOFTWARE	5800	
97年 3月28日	モンスタースライダー	怪物方塊	PZG	DAT JAPAN	5800	
97年 3月28日	ボイスアイドルマニアックス～プールバーストーリー～			DATA EAST	6800	
97年 3月28日	センチメンダル　グラフティ・ファーストウィンド	青澀之戀	SLG	NEC CHANNEL	2980	又譯:美女浪漫行
97年 3月28日	プロ野球 グレテストナイン97		SPG	SEGA	5800	
97年 3月28日	花組對戦コラムス	櫻花寶石	PZG	SEGA	5800	
97年 3月28日	メタルスラッグ	鋼鐵戰士	ACT+STG	SNK	5800	
97年 3月28日	メタルスラッグ＜お買得セット＞	鋼鐵戰士划算包	ACT+STG	SNK	7800	
97年 3月28日	スチームハーツ	熾熱暴風圈	STG	TGM	未定	
97年 3月28日	ファーランドストーリー2	劍士法蘭多2	RPG	TGM	未定	
97年 3月28日	SSアドベンチャーパック 七つの秘館&MYST	冒險遊戲包	AVG	光榮	8800	
97年 3月28日	三國志 孔明傳	三國志 孔明傳	RPG	光榮	7800	
97年 3月28日	大航海時代Ⅱ	大航海時代Ⅱ	RPG	光榮	6800	
97年 3月28日	パズルボブル3	泡泡龍3	PZG	泰德	5800	
97年 3月28日	太平洋の嵐２ 初回限定プレミアムボックス	太平洋風暴2限定版	SLG	想像者	7800	
97年 3月28日	太平洋の嵐２～疾風の艨艟～	太平洋風暴2	SLG	想像者	6800	
97年 3月28日	實戦パチスロ必勝法! TWIN	實戰柏青嫂4	TAB	薩米	5800	前譯:柏青嫂必勝4
97年 3月下旬	エイナスファンタジーストーリーズ	聖夜物語	RPG	MEDIA WORK	5800	
97年 3月下旬	機動戦士Zガンダム前編(　題)	機動戰士Z鋼彈	STG	萬岱	6800	
97年 3月預定	SKULL FANG～空牙外傳～	空牙外傳	STG	DATA EAST	5800	
97年 3月預定	フルカウルミニ四驅スーパーファクトリー	爆走兄弟Let's Go!!	S.SPG	MEDIA QUEST	5800	
97年 3月預定	クレイジー　イワン(KRAZY IVAN)	快活軍人	3DSTG	SOFT BANK	5800	前譯:荒野戰機
97年 3月預定	卒業クロスワールド	卒業完全版	SLG	小學館	5800	
97年 3月預定	X2	未定	ACT	卡普空	5800	
97年 3月預定	サイバーボッツ	機器轟炸	格鬥ACT	卡普空	5800/7800	
97年 3月預定	ザ　コンビニ～あの町を獨占せよ～	便利商店王	SLG	休曼	5800	
97年 3月預定	3D ウルトラピンボール	立體超級彈珠台	TAB	先鋒影業	5800	
97年 3月預定	新　海底軍艦～鋼鐵の孤獨～	新海底軍艦(暫稱)	SLG	亞斯基	6800	
97年 3月預定	GRANDREAD	宇宙巡弋戰	SLG	帕布雷斯特	未定	
97年 3月預定	ボトム　オブ　ザ　ナインス	未定		柯拿米	未定	
97年 3月預定	フィッシング甲子園Ⅱ	釣魚甲子園Ⅱ	SPG	國王唱片	6800	
97年 3月預定	爆れつハンターR	爆獵一族R		國王唱片	5800	
97年 3月預定	ゲーム天國　極樂パック	遊戲天國　精裝版	TAB	傑力可	7800	
97年 3月預定	忍者じゃじゃ丸くん　鬼斬忍法帖	忍者花丸	ACT	傑力可	5800	
97年 3月預定	WARA WARS 激門!大軍團バトル	激鬥大軍團	SLG	翔泳社	未定	
97年 3月預定	ウエルカムハウス	歡樂屋歷險記	AVG	想像者	5800	
97年 3月預定	プロピンボール	未定	TAB	想像者	5800	
97年 3月預定	マジカルホッパーズ	魔法雙人組(暫稱)	ACT	萬岱	6800	
97年 3月預定	Dream square山田まりや	山田瑪莉亞(暫稱)	ETC	影視系統	3800	
97年 3月預定	BASIC for SEGA SATURN スタンドアローンタイ	SS BASIC 單獨形	ETC	德間書店	9800	
97年 3月預定	BASIC for SEGA SATURN ケーブル接續タイプ	SS BASIC 連線形	ETC	德間書店	12800	
97年 4月 11日	東京SHADOW	東京迷情	AVG	泰德	8800	
97年 4月 4日	グォウァディス2～惑星強襲オヴァン　レイ～	超時空爭霸戰2	S.RPG	GLAMS	6800	

97年 4月 4日	ゲーム日本史～革命児　織田信長～	遊戯日本史	EDU	光榮	6800	
97年 4月 4日	ダークハンター 上 異次元學園	暗黑獵人(上)	AVG	光榮	6800	
97年 4月 4日	アンジェリークSpecial2	美少女學院特別版2	SLG	光榮	7800	
97年 4月 4日	アンジェリークSpecial2プレミアムBOX	美少女學院限定版2	SLG	光榮	9800	
97年 4月 4日	Civilization 新・世界七大文明	新文明帝國	SLG	亞斯米克	5800	
97年 4月 7日	雀帝「バトルコスプレイヤー」	雀帝	TAB	ダイキ	6800	
97年 4月11日	新テーマパーク	新模擬公園	SLG	EAV	5800	
97年 4月25日	ブラトルDISC特別編コギャル大圖鑑100	波霸俱樂部Vol.7	ETC	SADA SOFT	3800	
97年 4月25日	真說サムライスピリッツ武士道烈傳	真說武士魂 武士道烈傳	格鬥RPG	SNK	6800	
97年 4月25日	わくわく7	熱血七戰士	格鬥ACT	SUN SOFT	5800/7800	又譯:寶石戰爭
97年 4月25日	ファンタステップ	童話歷險記	AVG	傑力可	5800	又譯:畫本大冒險
97年 4月25日	アクアデジグ	未定		增田屋	3800	
97年 4月25日	デジグティントーイ	未定		增田屋	3800	
97年 4月下旬	御意見無用-Anarchy in the NIPPON-	御意見無用(暫稱)	格鬥ACT	MEDIAMUSE	5800	
97年 4月上旬	上天Ⅱ	上天Ⅱ		艾瑪克斯	6800	
97年 4月預定	キャスパー	未定		ENTER PLAY	未定	
97年 4月預定	ダカール'97	未定		VIRGIN INC.	5800	
97年 4月預定	超FLAPPY	未定		ダービーSOFT	5800	
97年 4月預定	麻雀青天井	麻將青天井	TAB	每日通信	5800	
97年 4月預定	アクチャーゴルフ	擬真高爾夫	SPG	那克沙特	5800	
97年 5月 9日	フリートークスタジオ～マリの氣ままなおしゃ	未定		MEDIA ENTERTAINMENT	5800	
97年 7月預定	Guilty Gear	未定	格鬥ACT	ARC SYSTEM WORKS	5800	
97年 9月預定	ファンズフォルム(　題)	未定	AVG	日本MMI	5800	
97年 3月預定	リターンファイヤー	未定		SOFT BANK	3800	
97年春天預定	ボイスファンタジア	妖精歷險	SLG	ASK講談社	6800	
97年春天預定	グランド　セフト　オート	瘋狂追逐	ACT	BMG VICTOR	未定	
97年春天預定	HERC'S ADVENTURES(ハークスアドベンチャー)	哈克歷險記	RPG	BPS	5800	
97年春天預定	グランディア	冒險奇譚	RPG	GAME ARTS	未定	前譯:冒險格蘭達
97年春天預定	魔法學園ルナ	銀河之星外傳	RPG	GAME ARTS	未定	前譯:魔法學園
97年春天預定	クロック！(CROC)	未定	A.AVG	MEDIA QUEST	未定	
97年春天預定	グレイテストナイン'97(　題)	體感棒球'97	SPG	SEGA	未定	
97年春天預定	DOOM(ドゥーム)	毀滅戰士	STG	SOFT BANK	5800	
97年春天預定	プライマルレイジ	未定		SOFT BANK	3800	
97年春天預定	ヴォイスステーテョンPart.1	未定	ETC	SONNET	未定	
97年春天預定	フェイクダウン(FAKE DOWN)	毀滅複製人		SYSTEM SACOM	未定	
97年春天預定	シルエットミラージュ	未定	RPG	TREASURE	未定	
97年春天預定	ジ　アンソルブド	未定		VIRGIN INC.	未定	
97年春天預定	落ちゲー　デザイナー作ってポン!	未定	ETC	巴克因影視	未定	
97年春天預定	PIT BALL	星際球賽	格鬥ACT	日本椰子	未定	前譯:雙人超格鬥
97年春天預定	バブジー3D	未定	ACT	日本椰子	未定	
97年春天預定	スーパーパンココレクション	魔鬼汽球	PZG	卡普空	5800	
97年春天預定	バイオハザード	惡靈古堡	AVG	卡普空	未定	
97年春天預定	ジーベクター	未定		伊藤忠商事	未定	
97年春天預定	ダークハンター 下 妖魔の森	暗黑獵人(下)	AVG	光榮	6800	
97年春天預定	提督の決斷Ⅲ	提督決斷Ⅲ	SLG	光榮	9800	
97年春天預定	スレイヤーズ	秀逗魔導士	RPG	角川書店	未定	前譯:聖龍傳說SS
97年春天預定	MAGIC:THE GATHERING	魔法風雲會	TAB	亞克雷姆	5800	
97年春天預定	THE CROW:CITY OF ANGELS	魔械追緝令		亞克雷姆	5800	
97年春天預定	アイアンブラッド	未定	格鬥ACT	亞克雷姆	5800	
97年春天預定	スーパーモトクロス　チャンピオンシップ	未定	SPG	亞克雷姆	5800	
97年春天預定	ドラゴンハート	魔龍傳奇	RPG	亞克雷姆	5800	
97年春天預定	ナイスショット	未定	SPG	亞克雷姆	5800	
97年春天預定	リーサルエンフォーサーズ	未定	STG	柯拿米	未定	
97年春天預定	實況パワフルプロ野球'97(　題)	實況野球'97	SPG	柯拿米	未定	
97年春天預定	JリーグGO!GO!GOAL	勁射入門	SPG	特庫磨	未定	
97年春天預定	マリオ武者野の超將棋塾	超將棋塾(暫稱)	TAB	國王唱片	7800	前譯:超將棋學園
97年春天預定	紫炎龍	紫炎龍	STG	童	未定	
97年春天預定	デザエモン2(DE Z A2)	描繪衛門2	STG	雅典娜	未定	
97年春天預定	英雄志願～Gal Act Heroism	英雄志願	SLG	微船社	6800	
97年春天預定	D-XHIRD	機動高速戰(暫稱)	格鬥ACT	達卡拉	未定	
97年春天預定	エーベルージュ	魔法學園物語(暫稱)	RPG	達卡拉	未定	
97年春天預定	デジタルアンジュ～電腦天使SS～	電腦天使SS	AVG	德間書店	5800	
97年夏天預定	スパイダー	蜘蛛人(暫稱)	ACT	BMG VICTOR	未定	
97年夏天預定	タンク	坦克戰將(暫稱)	ACT	BMG VICTOR	未定	
97年夏天預定	レイヤーセクションⅡ	超級空戰Ⅱ	STG	MEDIA QUEST	未定	
97年夏天預定	幻の魚 The Phantom Fish	未定	SLG	SOFT OFFICE	未定	
97年夏天預定	RIVEN The Sequel to MYST	奇幻島2	AVG	SUN SOFT	未定	
97年夏天預定	X-MAN VS ストリートファイター	特異功能組 VS 快打旋風	格鬥ACT	卡普空	未定	

新２４小時服務宣言？可傳真！可影印！可郵寄！

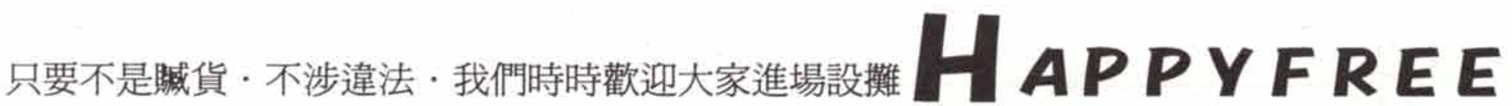
買BUY？
賣SELL？

老闆就是您！自己出價自己買．自己出價自己賣

打破行情？顛覆行銷？開創玩家清倉蒐寶新時代！！

基於媒體中立原則．避免破壞市場行情嫌疑．本刊堅持不經營．不收費．不介入三不原則

只要不是贓貨．不涉違法．我們時時歡迎大家進場設攤 HAPPYFREE



------------------------------對折線------------------------------

請貼5元
郵票

1 0 7　台北市文山區
三福街69-1號1樓

電玩GOAL雜誌　收



砲砲輝有約
跳蚤市場BUY&SELL
單元專用回函

跳蚤市場　賣SELL

聯　絡　人		
聯絡　電話		
聯絡　地址		
出售　物品	名　稱	物品　售價
1		
2		
3		
4		
5		
物品　特色		

跳蚤市場　買BUY

聯　絡　人		
聯絡　電話		
聯絡　地址		
欲購　物品	名　稱	希望　買價
1		
2		
3		
4		
5		
對物品要求		

我要與砲砲輝有約

聯　絡　人		
聯絡　電話		
聯絡　地址		
預　定　參　加　活　動		參加時間
□電玩比賽	□座談會	□週末下午
□電玩筆友會	□讀者俱樂部	□週末週日均可
□其他		□平時晚上
您有什麼疑難雜症需要砲砲輝替您分憂解勞？不必客氣，請隨時放馬過來！		

跳蚤市場出場規則

1 本項服務完全免費，如遇稿擠請稍安勿躁
2 各項資料請確實填寫，唯聯絡人姓名、電話請務必填寫，否則本刊將不予刊登
3 後續交易由雙方自行進行，一切過程本刊不參與，如遇各項問題概由雙方自行處理
4 如是業者需要大量刊登，請先來電通知本刊，以利前置作業處理
5 本表格可影印・可郵寄・可傳真
6 遇不可抗力之原因，本刊有權不予刊登

親愛的讀者！來編輯把耳朵洗乾淨了！

您對電玩GOAL有話要說嗎？還是您有各式各樣的問題要發問？歡迎隨時吐槽、用力批評，在這裡言論絕對自由，人權絕對受保障，負責處理問卷的大砲輝，絕對不會看了不爽就丟到垃圾筒裡。(只會拿來擦屁屁．哈)

《讀者耍嘴皮專區》

-----------------------------對折線-----------------------------

請貼5元
郵票

1 0 7　台北市文山區
三福街69-1號1樓

電玩GOAL雜誌　收

讀者姓名＿＿＿＿＿＿＿＿□男□女

地址＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電話＿＿＿＿＿＿＿＿年齡＿＿＿＿＿

學歷　□中學以上□高中／職□大專□大學以上
職業　□學生□軍公教□資訊業□自由業□服務業

電玩GOGO讀者專用回函

◎消費習慣普查

☆目前擁有的主機是　□PS　□SS　□SFC　□N.G-CD　□PCFX　□N-64　□個人電腦

☆最近預定購買的主機是　□PS　□SS　□SFC　□N.G-CD　□PCFX　□N-64　□個人電腦

1 您購買軟體的習慣　□只買台卡　□只買原版軟體　□挑著買

2 每個月花費在電玩的消費金額大約是　□1千元以上　□2千元以上　□3千元以上　□4千元以上　□上萬元

3 您比較偏好哪一類的遊戲　□RPG　□ACT　□STG　□SLG　□SPG　□AVG　□PZG　□ETC　□TAB　□RAC　□都玩不挑食

4 每天玩遊樂器的時間大約是　□1小時　□2小時　□3小時　□4小時　□5小時以上

5 選購軟體的依據　□雜誌介紹評論　□老闆推薦　□遊戲類別　□價格　□原作廠商名氣　□其他

6 除了電玩GOGO之外，您還有閱讀哪些相關電玩雜誌　□電視遊樂雜誌　□電視遊樂報導　□電玩族　□疾風快報　□進口日文原書

7 對於攻略本的需求程度　□非常需要　□只有文字遊戲才需要　□用不到

8 如果未來本刊開辦電玩精品郵購，您最希望本刊引進哪些精品　□電玩音樂CD　□電玩貼紙　□電玩海報　□T恤、夾克　□電玩背包　□電玩娃娃　□其他＿＿＿＿

9 請對本期內容中挑選出三個您認為最滿意的單元　□電玩整點新聞　□發售軟體精選區　□AV測試班　□ＰＳ大問答　□1998電玩大歪相　□遊戲評論　□遊戲用語講座　□日本遊戲學校完全攻略講座　□格鬥指令表　□秘技大補帖　□新卡發車時刻表　□砲砲俱樂部　□賽車性向測驗　□讀者Ｑ＆Ａ　□金手指園地　□矚目新軟體特區

10 您在看完本期雜誌後還會借給多少人閱讀　□不外借　□2人以上　□3人以上　□4人以上　□5人以上

誰說讀者永遠是讀者？
台灣人要幫台灣人！

只要喜歡，沒什麼不可以！這是一個本土電玩耕耘的園地，最專業的電玩GOGO最有心，現在全面擴員充實中，絕不掛羊頭賣狗肉，我們誠摯徵求對電玩熱愛的讀者一起共同來打拼。
不必有名不限地區不限年齡不限男女不限老少不限長相不限貧富不限高矮不限胖瘦只要有口氣只要是個人（起碼要是中國人、台灣人）歡迎幫幫電玩GOGO一起打天下！台灣人的電玩雜誌，就是電玩GOGO！

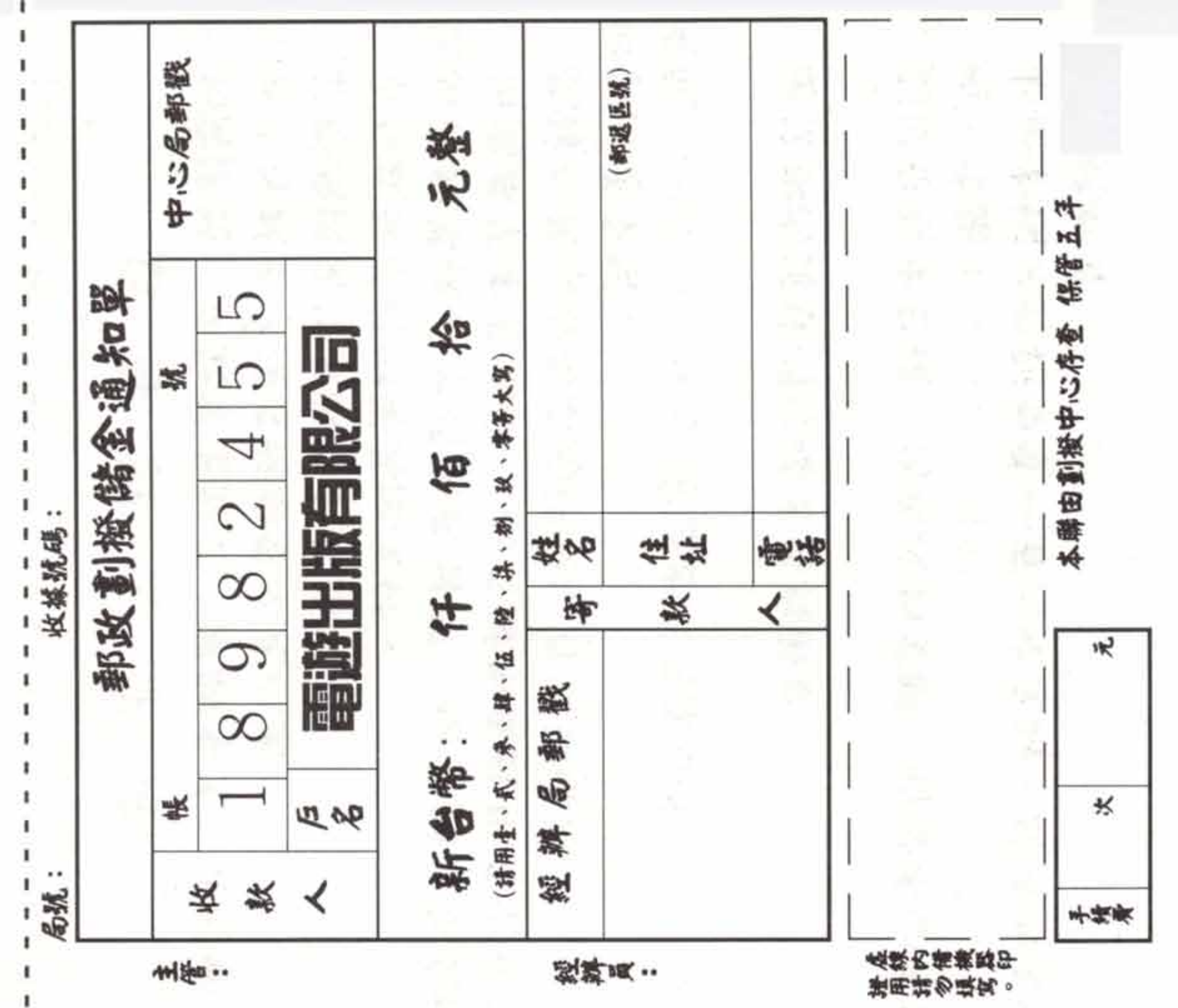
企劃　數名
腦袋夠靈光，願意接受魔鬼式創意訓練、更有興趣向自我挑戰，不願只做翻書王子者均可

文編　數名
對文字品質要求嚴格，不必會說日文只要文筆流暢，能自在遊走文字間者，唾棄充當翻譯機者均可

美編　數名
只要不是色盲，對完稿設計有獨特見解、獨特要求，不甘心只做貼字工人者均可

只要有心，GOGO隨時歡迎
請速寄履歷自傳至
台北市文山區三福街69-1號
電玩GOGO編輯部收或電洽
02-9307463即可





郵政劃撥儲金通知單

局號：　收據號碼：

收款人 帳號 1 8 9 8 2 4 5 5
戶名 電遊出版有限公司
中心局郵戳

新台幣：　仟　佰　拾　元整
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫）

寄款人 姓名 住址（郵遞區號） 電話

經辦局郵戳

主管：　經辦員：

虛線內備供機器印用請勿填寫。

本聯由劃撥中心存查 保管五年

手續費	次	元

郵政劃撥儲金通知單

主管：　經辦員：

收款人 帳號 1 8 9 8 2 4 5 5（帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。）
戶名 電遊出版有限公司

新台幣：　仟　佰　拾　元整
（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫）

寄款人 姓名 住址（郵遞區號） 電話

經辦局郵戳

手續費	次	元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

◎存款後由郵局給正式收據為憑，本單不作收據用。
◎帳戶本人存款本聯不必填寫，但請勿撕開。

爽ㄡ滿意！

不管是小地盤或是大跨頁，
電玩GOGO全部掏心摳肺！

任何版面・任何尺寸
任何要求・任何時候
任何配合・任何挑惕
任何問題・任何指教

電玩GOGO永遠以客爲尊
電玩GOGO除了提供業界
朋友最爽最滿意的服務
之外，更提供最佳最棒
的廣告效果！

只要您需要我們的服務
別客氣歡迎拿起話筒撥
02-9307463
電玩GOGO廣告業務部
全年無休認真到訪



購存款人注意

一、如需限時，存款單上貼足「限時專送」資費郵票。
二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。
三、若金額誤寫請另換存款單填寫。
四、本存款單不得附寄其他文件。
五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及格式必須與本單完全相同，如有增刪或改印其它文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

郵購注意事項：
帳號/18982455 戶名/電遊出版有限公司

1. 通信欄內請註明訂購書名與冊數。
2. 劃撥日起十日後，仍未收到書時，請洽本公司劃撥組。電話：(02)930-7463。
3. 劃撥金額少於新台幣一百六十元時，請另加三十四元掛號郵資。

通信欄

※本劃單有效期限至1997年6月30日止。

訂閱雜誌	一、本人向貴社訂閱電玩GOGO雜誌(月刊)。自___號(請填期號)起共 □一本 □六期 □十二期 □十八期 二、請以限時掛號寄交本人。 三、訂閱六期(限時掛號)900元。 十二期(限時掛號)1800元(加送一期)。 十八期(限時掛號)2800元(加送二期)
訂閱書名	(請填完整書名)
特別注意	

此欄係備寄款人與帳戶通信之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。否則應請換單另填。



スカイターゲット

空戰神兵

發售日	廠商	對應週邊	價格
未定	SEGA	飛行搖桿	未定

STG

3 DPolygon 描繪出來的白熱空戰

與同公司87年發售的「衝破火網」同一系統，以空戰為題材的最新作將要被移植了。遊戲中以鎖定發射飛彈和火神炮兩種兵器，將敵機一架架擊墜。本作的角色及背景令由Polygon 構成，3 D特有的順暢動作及具迫力的演出是最大的特徵。特別是舞台最後的巨大頭目的戰鬥才是壓軸。幾乎掩蓋全螢幕的巨體生出的迫力，正是本作品的魅力所在。這回首次公開的Saturn版也有與大型電動同級的巨大角色登場，有不輸原版的迫力。





▲自機是Polygon ，敵機亦然。狹窄的溪谷內，現役戰鬥直昇和Mi—24向你襲來。



▲▶巨大頭目也照大型電動再現，與右圖大型電動版相較毫不遜色。



導入不致一擊斃命的體力制

畫面右下的數值，是自機的耐久度。耐久度變成0以前，被打中N次也不致被擊墜。

稱雄全七關的戰鬥，奪回被搶的秘密兵器！

本作的舞台是由森林及高樓街道等，共七關構成。另外，途中會有舞台分岐，舞台總數到達12關。高樓街道裡，視線和移動多受阻礙，而若是在平地的戰鬥容易受敵機狙擊，隨場所不同，戰略也出現不同。突破這些難關，尋找被人搶走的最新型戰鬥機並將之破壞，就是遊戲的目的



▲遊戲開始後由基地起飛的一景。之後，自始至終沒有我軍友機援護，孤獨的戰鬥開始了。

世界知名的名機 4 架

玩家操縱的 4 架戰機，都是世界各國現在投入實戰的現役機，即使是對軍事不太理解的人，也曾聽過一兩次它們的名字。名機會集一堂，在遊戲中並沒有太大差異，會因玩家喜好來選擇機體。裝備的武器有追蹤飛彈及火神炮兩種，主要靠飛彈，近距離則以火神炮為有效的攻擊。



▲以「戰隼」之名聞名，輕巧多功能的戰機。



▼與F—14齊名，目前日本航空自衛隊的主力。通稱「鷹式」

▲世界最有名的戰機之一「雄猫」。是可變翼的艦載機。

▲法國海空軍的次期主力戰機。具有輕巧動作的三角翼為其特徵。



ゲーム天國

遊戲天國

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	傑力可	無	¥5800/7800

STG

Jaleco的大集合射擊遊戲就要登場了！

1995年12月在大型電玩上登場，頗受好評的全音聲射擊遊戲將在Saturn登場。

這遊戲的基本操作就和平常的射擊遊戲沒有兩樣，用搖桿8方向移動，通常攻擊用的射擊以及有使用次數限制的強力炸彈來消滅敵人。再加射擊鈕按住不放數秒過後，可作強力的集氣射擊，這比通常射擊要強，所以要應狀況而使用。而瀕臨危機之前用集氣彈將敵人一次收拾掉！









炸彈攻擊

桃子的炸彈如果連續使用的話，CG會變化。能否看見她的嶄新服裝呢？

滿載了特別服務的Saturn原創模式！

新的戰力“珍妮西絲3”參戰。

Saturn版追加了新角色，機體名為「珍妮西絲3」，駕駛員方面仍是一團迷霧。

Saturn追加了原創舞台

令人關心的Saturn追加舞台方面，共追加兩個舞台。

其一是「卡啦OK世界」，也許會為快樂的歌聲而喜悅吧；另一個是以RPG和麻將遊戲做點子的「家庭用世界」。難道有RPG戰鬥嗎？



◀好像RPG的畫面。當然指令要選“戰鬥”，但那些較奇特的指令也好令人注意啊。這是爆笑滿分的舞台。

歡迎來到「由紀的房間」（暫稱）。

在設定模式裡，可以做難易度調整及音效測試。無論何時都可享受舞台之間對話的「回憶模式」、「點子來源遊戲介紹」也加在裡面。



エイナス ファンタジー ストーリーズ

聖夜物語

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	米渥克	無	¥5800

RPG

與環繞主人公的4個奇異命運的相會。

「聖夜物語」的主角共有4個不同的故事。遊戲開頭的耶誕夜，被丟棄在某個教堂前面的主角，端看被誰抱走，其後的進行就有變化。為改變自己的命運，主角採的唯一手段只有「哭」！走過教堂的哪個角色會為哭聲駐足，主角便把自己的命運託付給誰了。

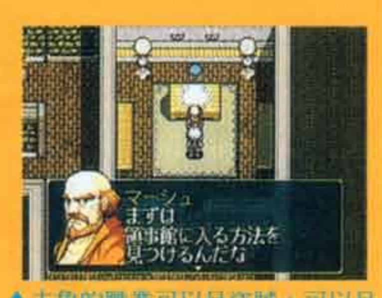




一個命運左右主角的人生，所走的路決定世界的命運。

4個劇本都要體驗！

與其他RPG不同，一個角色結束之後，全部的故事並未完結，這是「聖夜物語」的魅力。遊戲準備了4種性格、想法完全不同的職業，玩家在看過結局後可以再挑戰另外的角色。就算次要的同伴角色，也會因為職業而變化，請務必用自己的眼睛看完4個故事的結尾。



▲主角的職業可以是竊賊，可以是神職人員，正可謂極端化。







首都高バトル'97 土屋圭市&板東正明

首都高賽車

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2.28	想像者	無	¥5800

RCG

重新製作的內容

原來在PS上於去年五月所發售的這款軟體現在經過重新製作以後也將在SATURN上面登場了。

在遊戲之中的三個舞台分別是「內部環狀線」、「外部環狀線」以及「高速灣岸線」。這些道路都是按照真實的情況去建立的，玩者要在這些路段上面和其他對手以賽車的方式對抗，並進而打倒最後的飆車王。



▲如果切換視點的話觀感也會改變。



▲遊戲之中一共提供了包含練習模式在內等的三種遊戲模式。

另外使用在比賽之中所獲得的點數，可以用來改造自己的車體。如果有適切的指導者的話，藉由這種改造作業甚至有可能將車速提高到時速三百公里以上。在畫面上可以因此而享受到極流暢的速度感。

另外在這個遊戲中要注意的就是側滑的時機，如果熟練這種技巧的話遇到彎路時可以很快地滑過。不過要想控制住這樣移動中的車體是需要很高的熟練度的。在這裡面也提供了只需要一顆按鈕就能夠側滑的便利機能。整個遊戲的監製和PS版時一樣是由職業賽車手土屋圭市和技師板東正明所擔任，在遊戲之中玩者也可以得到許多的建議。

因此在這個態度之下所完成的軟體，相信不但是一般玩家，就連熟悉此道的人仕也會對它的真實性相當滿意的吧。



◀在和對手比賽完了之後就會進到成果統計畫面，裡面可以看到有各圈所用的時間和側滑率等等的統計資料。



▲也有支援賽車專用的搖桿，操縱的時候可以更自在。

車體的調整是勝負的關鍵

在比賽之後會得到一些點數，而使用這些點數的話就可以到工廠「BANDOH」去購買新的零件或者是調整自己車子的狀況。裡面所提供的零件從基本的鋁合金鋼圈到加速管等都有，因此所提供的組合性相當地豐富，可以讓玩者組出自己想要的車。



▲如果換掉消音器的話那聲響就會更大，在隧道等地的聲音也會產生變化。



▲板東會跑出來說明每一種零件的效果。

以實際存在的車為藍本的十二種車體

在SATURN版中所能夠選用的車子一共有十二輛，這些車子在速度或過彎等特性上都多少有點差異，玩者可以挑選自己的愛用車。不過這些車並不是剛開始就都能夠使用的，如果獲勝了的話才能夠使用更高一級的車子。



▲也有提供更改車名的機能。

初級





第二階段







第三階段







第四階段







▲這些車子都是以實車為依據，因此在性能上也相當真實。



Zero4Champ Doozy-J Type-R

房車大賽Special

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	米底亞	無	¥6800

RCG

好的伙伴也是取勝的必備要素



▲要在全美國各地的比賽都獲得冠軍才行。

在遊戲中登場的舞台是賽車的大國美國。遊戲的進展是要讓主角新城翔先取得排名第一名之後再和原來的冠軍決勝負，之後在全美各地到處轉戰，並取得只有精英才能夠出場，兩年舉辦一次的全美大會的出場權，並取得大會的優勝。在裡面的賽車模式除了相當正統的類型之外還有一些充滿不同變化的賽程。而且因為這是「零～四百」的賽車，所以和一般的賽車遊戲又有不同的地方。

在這裡面的伙伴，是要和在某事件中所認識的八名女性一同行動。在主角成長的同時這些伙伴的能力也會有所增進。如果想要自己的賽車能夠得到好的保養和調整的話對於她們的成長也是不可以掉以輕心的。除此之外有時也會需要和她們約會或者是贈與一些適當的禮物，使愛情度能夠上昇。有時也可以外出去遊走…主角需要在確認過各項能力之後決定出一週的行動。

這次除了打工時的RPG更為考究了之外，還有角力、釣魚、賽馬和賭博等等的小遊戲放在裡面使內容更加地豐富。



◀在剛到美國的時候就碰到的伙伴之一貝爾潔。



▶這次的RPG遊戲中連圖形之類的都已經有一般的RPG遊戲的水準了。





◀益智遊戲「美國GO GO」，一共有三百個以上的問題。

◀這是在美國各地都會登場的「遠射」遊戲。

◀比腕力的錦標賽，這個也有全國大會。

スチームハーツ

熾熱暴風圈

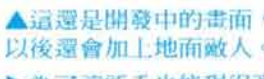
發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.28	TGL	未定	未定

STG

圖畫質量都很棒，美少女系的射擊遊戲要登場了！

雖然受到18禁（禁止18歲以下玩）取消的影響，這款在日本電腦遊戲中造成話題的大作還是改頭換面一番移植到SS上了，這可是Saturn上頭一次出現的成人取向射擊遊戲，相當令人期待。視覺畫面是由動畫迷們相當看好的木村貴宏負責，而機械部份的圖像可都是用電腦動畫製成的，可以想見品質會很好。遊戲本身屬縱向捲軸的射擊遊戲，還可以2人同樂。自機的武裝除了一般彈外，還有一種稱為「力場」的副武裝，隨著自機升級，攻擊範圍會變大，還可以鎖定敵人，抵消敵人的子彈等等，其他還有很多種不同的副武裝喔。





▲這還是開發中的畫面，以後還會加上地面敵人。

▶為了讓新手也能現得高興還會自動調整難易度。



◀用電腦動畫做成的巨大機械人變形畫面絕對不可錯過。

▼不愧是成人級的射擊遊戲，像這樣香噴噴火辣辣的場面在視覺畫面中常常出現，好像一點都沒受到取消18禁等級的影響。









Advanced World War千年帝國の興亡

大戰略ＳＳ３

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.21	SEGA	未定	未定

SLG

這次的「大戰略ＳＳ３」，Polygon 的表現更為進化，可以再現具迫力的戰爭。

與之前SEGA的戰略遊戲有決定性不同點在於地圖是陸空分離。其結果特別是在於有關空軍方面有了很徹底的系統變更。

那麼，介紹大幅變更的雙地圖系統及有關空軍的利用。

有關戰鬥方面，陸上與空中有些不同，空中地圖上與敵機作戰時只要隣接便可攻擊，但對地攻擊就非得到敵單位的正上方才可攻擊，而且正下方四格內只能攻擊其中一個單位。

"地圖是分離的"其真正的意義

只要有陸上單位在，那一格上面就不能放置航空單位，這類怪現象也消失了，另外就是，機場上因為有友軍單位而無法降落的情形也將消失。

另外空軍會被略有些防空能力的陸上單位的控制範圍卡住的不合理性也會消失。



▲以往的戰略行不通了。

這次上戰場前要先創造出自己的角色

這個遊戲中有選擇地圖，由1～4人參加的「標準模式」以及遵循歷史流程接二連三的突破地圖的「戰役模式」存在。

這還算普通的，如果選擇了「戰役模式」，突然要求玩家要輸入名字。這個遊戲裡竟然有像ＲＰＧ一般如玩家分身般的主角角色，那時便可輸入名字，角色的臉也可自由選擇。

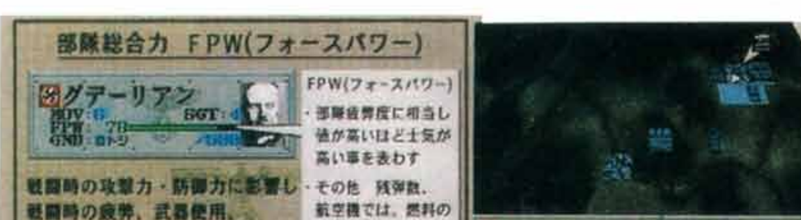


▲首先決定名字和臉，這就是遊戲中的你。

移動或攻擊會消耗「戰力」

這一次的大戰略的補給方式也有了重大的變革，取消了以往的燃料與彈數的限制，改以「戰力」（ＦＰＷ即Force PoWer）取代，包含了部隊的彈藥及燃料，甚至是士氣觀念。部隊的攻擊力或防禦力也會受到戰力的影響，不過就算戰力降到零也還能移動。

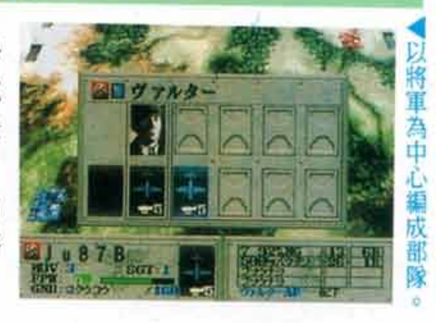




除玩家外也有許多將軍登場

輸入名字後，進入士官學校就學，接受有關遊戲的解說，再參加模擬戰，以其結果決定主角的能力。

主角以外也有各種各樣的超級將軍。部隊的強弱是依將軍的能力而變。



◀以將軍為中心編成部隊。

單位的補充及將軍的恢復

單位內機數的補充是當與將軍隣接時才有可能。還有，將軍自己的機數補充，則要在我方占領都市上才可進行。



▲指揮下的部隊不必回到都市補給也可以。要和將軍共同行動。



▲▶在正下方４格內選擇一個單位 開始攻擊。





▲也就是這個遊戲中，部隊單位的行軍很重要。



▲將軍擁有ＳＵＰ這種物資。



機動戰士Ζガンダム前編ゼータの鼓動

機動戰士 z 鋼彈

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	萬岱	無	￥6800

STG

視狀況的不同換用不同的武器

在描述著電視版的前半之「前編」中，是使用鋼彈MkⅡ在總數十個的舞台之中作戰。MkⅡ一共可以裝備巴爾幹、光劍、光束步槍和火箭砲等武器，因此最好是在遇到不同的情況時可以正確地選擇出最適合的武器來應戰。



▶可以僅使用單鈕就完成的新式鎖定系統，使得作戰的靈活度也提高不少。

◀基本上是橫向的動作射擊遊戲。在裡面敵人不但會從前後方來，也會從上下或是螢幕的近和遠方向出現。



巴爾幹砲



一開始就有裝備的武器，威力並不大。

光束步槍

最常使用的武器，主要為攻擊遠方敵人。

光劍



在接近戰時的最佳武器，可以砍斷敵機。

火箭砲



破壞力相當高，但在剛開始時並未攜帶。

STAGE 1 黑色的鋼彈

舞台是在太空植民地「綠色綠洲」。地球聯邦軍的迪坦斯部隊就是在這開發鋼彈MkⅡ的。得到了這個情報的幽谷為了要奪得此架鋼彈派遣了部隊前來，之後卡繆・維登就在一片混亂之中搭上了MkⅡ。在這裡的目標是要把對方的MkⅡ擊毀，不過由於武裝只有巴爾幹砲因此其它只能用拳頭攻擊。

▶指揮著MkⅡ奪取作戰的「紅色彗星」－克瓦特洛上尉。



▼想要捕捉住卡克林格所駕駛之MkⅡ的克瓦特洛隊。



▶在戰鬥的最後，封鎖住了卡克林格機之動作的卡繆。在此之後他就從老百姓轉變成幽谷的戰士了。

STAGE 2 在膠囊之中

在這個舞台之中所描述的是電視版的第三和第四話。幽谷的部隊在完成了奪取的任務之後和卡繆一同回到了母艦阿卡瑪。這時對方派出了愛瑪前往交涉希望能夠取回MkⅡ，所帶來的內容竟是要用卡繆的母親來交換。在卡繆知道了這件事之後就一個人出擊去了，在來到了太空膠囊的地點後…。

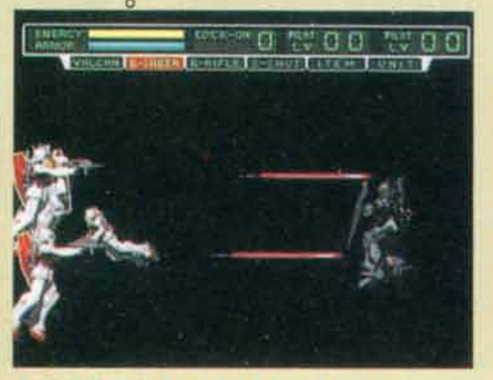


◀卡繆對著在膠囊中的母親大叫「為什麼會在那邊」想要前去營救。

▼看到母親被殺害內心充滿了悲傷和憤怒的卡繆…這一部份的映像是這次特別重新製作的。

▼爲了解救被關在膠囊內的母親而獨自出擊。





▲要突破聯邦軍之GMⅡ部隊的包圍。

▼到達了太空膠囊時的卡繆，可是之後傑利特的槍彈卻……。





太平洋の嵐２　疾風の艨艟

太平洋風暴２

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	想像者	未定	未定

SLG

這個遊戲是想要將在距今約五十年前，在日本和聯合國之間所發生的太平洋戰爭給重新呈現的戰略遊戲。在其中玩者要扮演「大日本帝國陸海軍」之總指揮官，負責計畫兵器的生產和戰鬥，以及物資的分配等等的事項。最後的目標當然是要設法使日本取得戰爭中的勝利。

▼在戰鬥之中的ＣＧ動畫也是這個遊戲的魅力之一。

在遊戲之中基本的流程是要將連合國所保有的一百三十個「根據地」，如一些大都市和戰略據點等都佔領下來。在最後如果能夠將這些戰略目標全部都佔領了的話，就可以在和連合國之間的談判以極有利的態勢取得對日本有利的締約結果而達到日本勝利的目標。

在SATURN版中最主要的追加要素是在圖形的方面。裡面共收錄了約有一百段的ＣＧ動畫，還有具有高度資料價值的三十段真實的記錄片，此外還有全畫面的戰鬥場景…。另外在遊戲的戰場旁白方面是引用配音員玄田哲章，在演出方面的效果也是可以期待的。



◀在這類的地圖上一共有兩種，會因為季節的不同而有所變化。

有連續會戰和簡短兩種模式

這裡面一共提供了兩種遊戲模式，分別是「連續會戰」和「簡短」兩種。其中前者是模擬出從1941年開戰至1945年終戰為止四年中的戰場進展之長期戰略模式。

另一方面在「簡短」模式之中主要是追加在太平洋戰場方面的場景，一共有七個戰場。在這裡面的戰場長度大約都是在十餘個回合之內就可以完成的簡短戰局。

▲配置數限制了能出擊部隊數。

劇本	劇本名稱
1	箱式陣形
2	絕對國防圈
3	帝都防空戰
4	北方侵攻作戰
5	成層圈1946
6	帝都崩壞點
7	科羅尼特作戰

勝利一共分成有七種等級

所謂的勝利等級是用來表示出玩者在戰爭結束時的狀態的評分。裡面所分的七的等級如右表中所示，從歷史中企圖來對各種可能性加以評判。例如說在「敗北」的場合就是說和真實所發生的狀況一樣日本本土被聯合國的軍隊所進駐占領。

等級	條件
①大勝利	保有陸海軍、本土滿洲、台灣和朝鮮
②勝利	保有本土和陸海軍
③作戰成功	在一個作戰中勝利
④平手	僅有保住本土
⑤作戰敗北	在一個作戰中敗北
⑥敗北	本土被進駐軍佔領
⑦大失	被聯合國分割統治

▼在全景地圖上的設定移動目標之畫面。其中的續航距離是指飛機等可以往返的距離。



▲受到戰艦對空砲火攻擊的戰鬥機。

太平洋之上的霸權

如果說在廣島所投下的原子彈竟然是顆啞彈，或是希特勒被人暗殺…以這種在現實之中所沒有發生的假設以及可能性為題材所作出來的就是假想戰局。在這裡面也有像是超巨大轟炸機「富嶽」和「Ｂ－３６」等等預計在戰後才會完成的兵器之參戰。



▲由大和所率領的大艦隊也有登場。



▶在這個廣大的地圖上展開的是在歷史中未出現的戰局。

在初回限定版中所付屬的兵器資料中收錄有322種實際存在兵器的資料。這裡面的資料是以正規軍事資料為依據所編製。包含裡面的解說以及擴大圖等都是以很嚴謹的態度所製作出來的。另外在初回限定版中還放有和當時日本軍所用的版本相同之「復刻版軍人手帳」。



▲基地防衛用戰機「紫電」。



▶資料畫面，這一台就是有名的空中堡壘Ｂ－２９。



高速之王２

ドKING THE SPIRITS 2

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	亞特拉斯	未定	未定

RCG

山路狂飆讓人不由得心兒怦怦跳

以山谷的道路為舞台，以兩部車來競速的３Ｄ賽車遊戲第二作。除了與敵車，１對１的對戰、時間攻略模式之外，更新添加了新的模式，還有可使用的車數也大幅增加。同時又搭載了可以來分析比較玩家的理想奔馳路線資料、並且還可以提供映像及文字的電腦建議。



在前作中，僅有２視點而在２代則追加成４種視點。和前作同樣的有從車後方看的視點及乘車感覺的駕駛座視點，追加了從斜後上方的視點及可以看到車內儀表的視點共４種類。還有對戰畫面的分割方式也分成縱分割、橫分割兩種。









這視點非常好操作喔。



可設定天候、季節的３個賽程！



可以在櫻花盛開的季節中奔馳喔!!



在兩人對戰畫面時，各車的視點均可自由變更。

用縱、橫分割畫面來一決勝負



體感棒球９７

グレテストナイン９７

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.28	ＳＥＧＡ	無	未定

SPG

完全擬眞的棒球遊戲，享受超寫實的樂趣

在「97」當中，系統，演出方面更加的考究，更具真實性。投手的配球、打擊時的預測球路方面，也是面面俱到。還有在實際比賽中也可能會發生的意外事件，也會出現，所以玩起來的感覺，有如身在現場，非常真實。

在投手投球投出之前，追加了所謂的“鎖定”的球路預測新系統。而預測對應４種球路僅只要押下其所對應的按鍵即可。如果預測中的話，就可以順利擊中球棒中心；反之，一但猜錯的話，就不太容易擊出安打了。



選手都是以多邊形製成。

鎖定系統（暫稱）



預測之時，所可選擇之球路共分為內角偏高、偏低、外角偏高、偏低等４球路。顯示藍色的部分是打擊手最不拿手的球路，而紅色則是最拿手的球路。





若成功地預測出球路的話，球就會被鎖定住。



投手的名字也完全與本人相同真是令球迷們高興。



球種類也增加了，變化球也分成了數種類可使用。



サクラ大戰 花組對戰コラムス

櫻花寶石

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.28	SEGA	未定	¥5800

PZG

4種模式，樂趣滿點！

「魔法寶石」是離現在七年前登場的SEGA落下形式方塊遊戲，排列三個一串的寶石就可以消去，單純卻有深度的遊戲。

本次則為了對戰而將元祖「魔法寶石」加上反擊規則，以櫻花大戰角色為對手，享受刺激的對戰型「魔法寶石」。

一人專用模式

可以玩到懷念的元祖「魔法寶石」，以及將花組成員提出的問題一一解決的過關型方塊模式。好好玩的話，似乎可提升角色的信賴度的樣子？

故事模式

與「櫻花大戰」本篇的劇情部分相同形式來讓故事進行的單人模式。一面品味故事，一面到處都是「魔法寶石」對戰。

為了花組每位成員寫下新的插曲，內容也有本編中未提及的事實嗎？

兩人對戰模式

玩家以「魔法寶石」對戰的模式。當然對戰只有2位，可任意選擇櫻花大戰角色，隨遊戲進行享受反應。

灰姑娘模式

帝劇的特別公演「灰姑娘」，大神在劇中扮演王子角色，而花組成員為爭奪灰姑娘一角而以「魔法寶石」對戰。最後勝利者就可演灰姑娘？是與電腦操縱的其他花組成員對戰過關斬將的模式。







▲對戰中的畫面。表情因攻守而有變化。





▲一人用的畫面。像這樣的激勵在遊戲中放入不少。發生條件可就是保密了。

遊戲模式的選擇



▲模式除了設定外有4種，以彩繪畫成，一目瞭然。

除設定模式外，可以看到4種模式任君選擇。令人注目的是1人專用的模式加上灰姑娘，故事模式共有3種，這樣應可解決落下方塊常見的單人遊戲太無趣的毛病。

選擇角色

可供選擇的角色，有花組的六名成員。但看畫面CG所占面積來看，左右均有相當的空間。接下來來個大預測，隱藏角色中一定包含綾女和小椿等三人組！對這問題，SEGA的回答是「秘密」。看來很有希望囉？



▲依條件會增加角色。

分個高下

▲台詞也會出聲音。是為了本遊戲新收錄的聲音。

對戰前的介紹畫面。每個角色各具個性的台詞都會用實聲說給你聽喲！我們希望因為對戰戰鬥不同，台詞及表情會有變化。譬如本篇中的爭吵畫面，我們就十分期盼著。

グランドレッド

宇宙巡弋戰

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	帕布雷斯特	未定	未定

SLG

細緻的場景設定以及充滿個性的出場角色



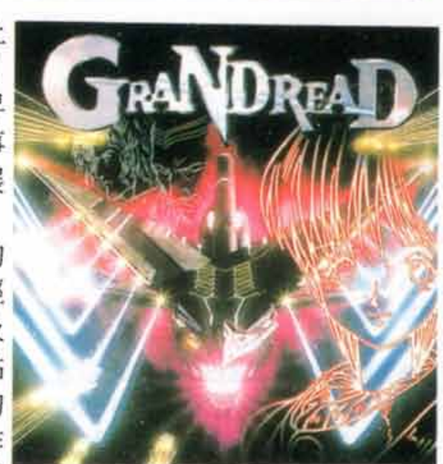
凱蒂・夏福特
◀在這遊戲之中擔任主戰艦上的操作員。個性明朗快活，年齡十六歲。

這個遊戲的整個感覺就像是在一句常見的開場「時間是未來，場景是宇宙…」中所說的一樣。

最初是因為軍事帝國「巴涅馬」展開了對宇宙連邦的侵略為開始。本來只是些平凡候補生的主角們就因此而駕著上古所遺留下來的兵器「化神艦」而作戰。在不斷的成長以及昇級之後，終於到了可以和軍事帝國巴涅馬相抗衡的地步而展開了全面戰爭。

◀裡面也收錄了許多的動畫。

在其中所拿來做為戰場的地圖是在近年的ＳＦ之中已經不多見的「太陽系外緣」以及「暗黑物質帶」等地方，這點也是能夠吸引早年的愛好家的要素之一。此外在角色的創作方面是由漫畫家細野不二彥所擔任。



２７位知名配音員參與製作

在裡面所參與配音員除了旁白「銀河萬丈」以外，還有「岩本規夫」、「鹽谷浩三」、「久川綾」、「篠原惠美」等人。幾乎都是在動畫界相當有名的人仕。

◀整個遊戲的進行類似於動畫。



▲戰鬥告一段落的"服務用"畫面。



克布羅・福洛斯
▶主角的同學，擔任主角所擔任艦長的化神艦上之副官。地球人年齡十六歲。



馬克斯・夏克斯
▶貓型異星人，十八歲。個性是積極的作戰，討厭在無能的上司手下工作。

哈利・古雷
▶二十八歲，階級是上校。個性冷靜沉著並兼指導主角的行動。

斯利浦・凱洛蒂
▶十七歲的松鼠型異星人。希望能夠讓母星從支配下獨立出來。

簡便而且易於了解但卻兼具有深度的系統

在這裡面的目標主要是要將玩者操縱部隊的動作處理得更為簡便，並加上對敵人使用不同的計略的可能性，看著敵人中了我方的計略就是戰爭遊戲樂趣之所在。

在宇宙舞台中的戰鬥時首先並沒有辦法知道對方所在的位置，這時就要移動部隊去找尋對手。在找到了敵方的部隊之後才能夠開始真正的作戰，作戰時是以多邊形來繪製出每個艦隊。在此時也要注意如何去善用艦艇上面所裝載的不同武器。裡面的部隊大致分成戰艦、戰宙艦、攻擊艇等不同的用途，而根據所搭乘的艦艇的不同，角色的成長也會產生變化。其中甚至還有未成長到某一個程度就不能夠搭乘的艦隻存在。

▲戰鬥時的場景是使用多邊型來繪製，視點也不時地變換。

增加了在宇宙戰爭中會出現的新要素

▲因為副官會加以解說，甚至不需用到說明書。



▲裡面對各項資料也有詳細的設定。



▲在宇宙空間中的地圖。



新テーマパーク

新模擬公園

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.4月預定	EAV	未定	¥5800

SLG

這是名遊樂園經營模擬軟體的新作。遊戲中的目的是藉由遊樂設施的設立和員工管理等達到增加遊客和盈餘的目標。最主要的賣點則是在能夠自在的建立自己的遊樂園。

在這次的系統之中也有考慮到季節和時間等的變化。當到了晚上的話園內的燈火就會亮起來，而風景也會因為季節的關係而有所不同。此外，在地表上也有高度差的存在，像是遊樂設施建在視野好與不好的地方吸引力也就因此有所差別了。整體的策略性也就因此而得以增加。

這次的遊樂設施一共增加成為五十種，裡面也有像日本的鬼屋等充滿各國特殊文化的東西。



◀最好是先從低難易度的地形開始上手。

建築出夢想中的遊樂園

◀在「新」裡面還可以做出行和英雄劇場等的節目。



▲定期觀看遊客數的統計圖。



▲在不同的國家景色也不一樣。



▲在高地建立起引人注目的設施。

增加了新的遊樂設施

▶夜晚時有閃耀的霓虹燈。



▲可以用3D觀點來暢遊其中。

ZAP! SNOWBOARDING TRIX

滑雪小子

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.2月預定	波麗佳音	未定	未定

這是在滑雪場上使用滑雪板滑行的遊戲。遊戲中玩者可以從在速度和技巧上各有差異的三人中選出自己的角色，在四個不同的路線上遊戲。其中也提供了綜合的賽程和計時賽等模式，並也設有跳板之類可以讓玩者在其上飛躍。



▲滑雪板和裝備等都是以實際上的暢銷產品為依據。

欣賞銀白色的世界



◀選好適合自己習慣的選手。

▶也有這種充滿了高低起伏的賽程。



ゲーム日本史～革命児 織田信長～

遊戲日本史



發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	光榮	未定	¥6800

這是一款希望能夠讓玩者一邊遊戲一邊學習歷史的軟體。其中主要是在描寫織田信長的一生，從會見齊藤道三、和秀吉的相遇等等都會以動畫的形式出現。另外在戰場上的作戰則是以傳統的六角格式來顯現當時的場景。

▼在戰爭中有攻城和撤退等目標。







▲在動畫中的角色設定是由藤原カムイ擔任。



モンスタースライダー

怪物方塊

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.28	DAT	無	¥5800

PZG

這個方塊遊戲的最大特徵就是場地是向著一邊傾斜的。規則上相當簡單，只要把三顆同樣的方塊放在一起就可以消去了。在遊戲模式上有為了要救出姐姐的「故事模式」以及使用在遊戲中出現的角色們進行對戰的「雙人模式」等。

讓角度產生變化，然後用必殺技一發逆轉

在這個遊戲之中的一個重要的特性是掉下來的方塊將會沿著地面上的傾斜滑動。對於地面上的傾斜可以任意地設定它是斜向右邊或者是左邊，而這時已經積在上面的方塊也會跟著滑動而消去，形成新的連鎖。

此外，登場的各個角色也持有像是讓對方的方塊掉下速度減緩或是凍結住對方的方塊使其無法消去等的必殺技。



▲一共提供了三種遊戲模式。

▲在故事模式之中主角色是位叫做妮娜的女孩。



▲成功的時候就會出現阻礙對手的方塊。



▶在兩人的對戰時可以從十二個角色之中選擇。


▲就算是像這個樣子累積…。



◀要好好地把握住因為地面傾斜所會造成的反應。



▲當改變傾斜方向的時候，也有可能產生大量的連鎖。

インパクト レーシング

衝擊賽車

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.4月預定	日本椰子	無	¥6800

這個遊戲的目標是要一邊進行賽車一邊用雷射或飛彈等裝備摧毀對方的車子。在擊毀對方的車子後有時還會出現新的武器，玩家要在這種激烈的競爭之中求取第一的成績。


▲命中！　對手的車子冒煙了。

▼在３Ｄ畫面時所產生的速度感下攻擊敵車。

賽車和戰鬥的混合


▲出現了大量的補充飛彈，拿到的話就可以對敵人胡亂掃射了。



ザ．コンビニ～あの町を獨占せよ～

便利商店王

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	休曼	無	¥5800

玩家在這裡面要扮演超商的老闆，經營自己的店鋪。這個遊戲是移植原先在去年四月於個人電腦上面的作品，遊戲是從決定店鋪的地點和內部擺設之後開始，並在真實的情況下一邊觀察顧客的需要一邊調整出適當的貨品內容、價格以及營業的時間等。其中也需要考慮到整體的經營策略以便在和對手的商店的競爭之中取勝並開設更多的店面。

◀首先要好好地調查選擇地點周圍的環境和顧客。



▶如何選擇店員也是需要注意的。

經營出最好的超級商店



▲玩者的行動可以決定店鋪生意的好壞，經營的辛苦從中就可以體會了。



グランディア

冒險奇譚

發售日	廠商	對應週邊	價格
未定	GAME ARTS	未定	未定

RPG

冒險的舞台是工業革命絢麗的時代

演出舞台的膨大設定

要製作一個重視故事性的ＲＰＧ，首先要好好的確立其世界觀。GAMEARTS所製作的以「LUNAR」為代表的作品，非常的注重世界觀及日常生活各種設定。這次的「冒險奇譚」也承襲了這個方向，像眞實一般自世界地圖到街上情景及住家生活，鉅細靡遺的設定了起來。即使是首次接觸這個遊戲的人，也會很快地溶入這個世界中吧。





在自己房間準備冒險的賈斯汀。從箱子裡拿出來的，就是精靈石嗎？



賈斯汀對所有事情都有興趣。有如和熟人的對話。





古代安琪拉文明是？

遊戲中常出現的字眼：「安琪拉文明」。這到底是什麼樣的文明呢？又是以何種方式傳至現代的呢？我們以專欄方式來介紹。

散布在這世界的遺跡，是一萬多年前繁榮一時的古代文明遺產。但對這個文明有關的事所知甚少，到底擁有什麼樣的文化、文明，則有如墮入五里霧中。

但是，因為以前“葛萊爾”軍進行發掘時出土的像和壁畫與「安琪拉文化」內容很類似，有人稱這個古代文明正是安琪拉文明。

安琪拉神話是巴姆文化圈相傳已久的創世神話，描寫天地創造的時代。其內容的表明十分具神話性，充分顯示出對自然的敬意。

過去，人和精靈共存著，精靈們給予人類中的代表者「安琪拉」（現代語老成感有光之翼的天使的意思）精靈石以代表誠信證明。因為精靈石的力量，人類迎接一個繁華的時代，製造出飛越天空，直達星星的船及永不沈沒的太陽，陽光所照到之處一切接受祝福。但是好景不常，精靈石碎裂成七塊之時，神話的時代也打上了休止符。

為了由無文字時代將此傳說留傳下去，巴姆文化圈直到現代，許多生活習慣中仍受強烈的影響。（取自巴爾博物館館藏文獻）。

在這人人皆稱冒險已然結束的時代，讓夢想追逐在尚未見過的世界裡的小小冒險者賈斯汀，以及他的伙伴兼保鑣（本人自稱）的蘇。現在來介紹這兩位可說是玩家分身的人的為人吧。



賈斯汀

夢想冒險的少年

說到會悸動不已的，就是冒險了！



蘇

青梅竹馬有些早熟的

沒有我跟著，賈斯汀根本就不行！

她是賈斯汀的隣居兼青梅竹馬。很小的時候就父母雙亡，現在被叔父母領養。她心儀賈斯汀，只要他到哪兒，她就一定跟到哪兒。也許因為雙親早逝，稍顯得有些大人樣，老把比她年紀大的賈斯汀當弟弟看待，附帶一提，她現年才8歲而已。







蘇的３個表情。正經八百，微笑到逗趣表情，總之是百看不厭。



ファイナルファンタジータクティクス

太空戰士外傳

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	史克威爾	未定	未定

SLG

奔馳在歷史中全新的遊戲

在RPG中馳名內外，大受歡迎的系列作「太空戰士（簡稱FF）」，其獨特的系統以及世界觀加以繼承，加上了戰略要素的作品，便是4D戰鬥RPG「太空戰士外傳（簡稱FFT）」。系列作中為大家熟悉的「職業系統」以及「即時戰鬥（簡稱ATB）」加以改良，並在3D概念中加進了「時間」的概念，成為4D戰鬥系統並加以導入遊戲，造成了遊戲更加進化，令人期待。

故事的舞台背景是大國伊瓦利斯發生的爭端，後世稱之為“獅子戰爭”。在歷史上是由一位年輕英雄結束之後，成為新時代的王，代代傳頌下來；但玩家則是為了知曉歷史背後隱藏的另一個真實，透過在歷史背後舞台上生存的人們來體驗獅子戰爭。

<黃道十二宮勇者傳說>

比獅子戰爭更為遙遠。曾經，無數的飛空艇飛翔天際，掩沒青空的時代……

伊瓦利斯的7個小國，為了擴張自己的版圖，持續著永無止境的戰鬥。

延續數百年的戰爭中，某個小國的年輕有野心的國王，成功解讀了自魔界召喚魔神秘法的古文書。而國王想以魔神之力稱霸全伊瓦利斯，但降臨的魔神不但毀了自己的國家，連全世界也即將被消滅。

之後，為對抗惡魔先後召喚而來的魔神，12位勇者被召集了起來。他們短時間內打退了惡魔，終於成功的打倒了魔神。

這12位勇者身上各配戴刻有黃道12宮紋章的水晶，因此人人稱他們為「黃道12宮的勇者」。



▲在拉姆撒的視窗中可以看到WTG。這個表先全滿的角色，無論敵我均可行動。



▲龍騎士在詠唱白魔法中的エスナ。如此一般當能力選擇後，職業的特徵也會變化。



精神力變為神聖力，引發稱為奇跡的魔法師系職業之一。也可使用攻擊魔法，但主要仍是使用防禦及回復魔法解救同伴危機。戰鬥力低，卻是隊伍不可或缺的成員。



時間等待表（WTG）

WTG是為了決定指令輸入順序的表，隨時間經過逐漸蓄積，充滿時便可以輸入指令。輸入終了後表又變成0，再度開始蓄積。無論敵我雙方都是相同的。



發出巨響，在空中出現一個回轉火球。然後如同舞蹈一般將地上一帶燒盡。比ファイラ更強，是火系黑魔法。

未體驗～4D戰鬥

並非3D戰鬥，而是4D戰鬥。這就是「FFT」所提出的新戰鬥系統。在活用地形高低差的效果的3D戰鬥裡，再加上「FF」系列中為大家熟悉的ATB，使得更驚險，更高層戰略性的戰鬥真實化。這個追加的時間軸正是4D之名的由來。美其名為CTB（儲時戰鬥），最大特徵是在於各角色設定的WTG（時間等待表）依充滿時的順序隨時可動，與敵我兩方無關這一點，以及詠唱魔法時活用時間差的效果的魔法預先輸入富變化戰略行動變得可行。3D戰鬥地圖以及時間軸產生的擬真戰鬥場面非常令人期待。

更加洗練的魔法攻擊，4D戰鬥中會如可進化？

「FFT」中使用魔法之時，該注意的地方除射程距離，有效範圍以外，更要注意以什麼為目標。這次的魔法攻擊目標，不止是角色，更可選擇地形。這與前面的CTB一起之後，戰略性提升多少，在此為各位說明。

首先是目標鎖定角色時，則不論敵我雙方均可加以攻擊。這兒再加上CTB，例如可多次行動的忍者來說，接近一群不能行動的敵人後對中央的角色施以魔法。再趁魔法發動之前的時間差迅速脫離效果範圍，便可在安全距離以外給予敵人魔法傷害！或者是給有魔法耐性的角色（或裝上有魔法耐性的道具）施以魔法，讓他衝入敵陣中攻擊的這種稍嫌魯莽的戰法也是可行。另外目標鎖定地形時，可以在敵人來襲路徑上預施魔法，再用誘敵角色引敵過來。順利的話，在接近的某定點便會「轟」的一聲。魔法戰術可說因為CTB大幅的進化了。

除了以前太空戰士系列中的職業以外，也加入了許多新創的職業，尤其是隱藏職業是否存在，更是令人關心的焦點。因爲升級採用複數職業，且能自由變換，應該也會有經過特定的等級變換才能出現的隱藏職業。此外此是否與太空戰士五代一樣是根據拿到特定的水晶，才能得到升級的職業也不無可能。

職業成長系統

「ＦＦＴ」與之前的系統不同，在故事中任何階段都可做轉職。因戰鬥得到了與經驗值分開算的ＪＰ，職業升級，最後求轉職。話雖如此，也有要轉過複數職業升級後為條件的高等職業存在，這點請先牢記在心。

好，各職業可因成長而修得獨自的能力，而能力大致可分為４類：

○動作性能力——可做為通常指示，在戰鬥中使用。
○反擊性能力——可事先設定的對敵防禦及特殊反擊。
○援護性能力——移動或距離等的能力成長為主。
○移動性能力——主為強化移動可能範圍。

因以上分類的能力，職業方能發揮其作用。而這些能力的組合，可創出更強的角色。



◀弓箭手配置在高處非常有利。如果這是敵方的配置，拉姆撒等人可要苦戰了。

▶在懸崖瀑布的戰鬥。職業之中也有在水上行動力優越的能力存在。

能夠自己製作角色「職業系統」再進化

職業可以學會技能，而在「ＦＦＴ」中，這個概念依然存在。系統上基本是以「ＦＦＶ」為主，加上新的特徵。另外，新職業及新能力也會登場，各位熟悉的職業製作仍然健在。

「ＦＦＴ」中更引進新的ＪＰ能力。這與戰鬥後所得的經驗值分算得到的為職業升級的點數。蓄積ＪＰ，職業等級提高之後，可轉的職業也增加，任何階段均可轉職。



與「ＦＦＶ」之前登場的水晶有無關係？

「ＦＦＴ」中也有水晶登場。傳說「黃道水晶」內含十二星宮的十二顆水晶，是由傳說中的勇者所擁有，但是眞相仍是一團謎。因爲水晶在歷代太空戰士中都扮演了相當重要的角色，這次又扯出了水晶，應該會和以前一樣，以水晶爲中心發展出許多動人的故事吧。

ＦＦ世界的象徵：水晶



說到「ＦＦ」就屬水晶了。

轉職的流程

戰鬥勝利

獲得ＪＰ（職業點數）

職業等級上升

可以轉職

技能可分下列４種類

援護性技能　能夠增加角色某些的能力。如攻擊力、攻擊範圍、成長率等等，強化狀態或是數值。

動作性技能　作為通常指令，在戰鬥中可以使用。最能表現職業原來的特性及成長度，大部分的能力均屬此類。

移動性技能　以可以移動範圍內的強化或變更為中心，可以彌補高低差的不利以及行進的狹窄這種地形限制，很具魅力。

反擊性技能　對敵方攻擊預先做特殊防禦或反擊能力。不僅直接攻擊，也對應魔法攻擊。

黃道十二宮勇者傳說

水晶是說到「ＦＦ」必不可或缺的存在。當然在「ＦＦＴ」中也以各種形式登場。其中，在獅子戰爭之前的古代，自魔神威脅下拯救了世界的12位勇者「黃道12宮勇者」所持的水晶，內含特別的力量。


白羊宮（牡羊座）


金牛宮（牡牛座）


雙兒宮（雙子座）


巨蟹宮（蟹座）


獅子宮（獅子座）


處女宮（處女座）


天秤宮（天秤座）


天蠍宮（天蠍座）


人馬宮（射手座）


磨羯宮（山羊座）


寶瓶宮（水瓶座）

雙魚宮（魚座）

ブシドーブレード

妖刀傳

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.14	史克威爾	未定	¥5800

格鬥 ACT

操縱衝刺來佔取有利的位置

在這個遊戲中提供一個高速移動鈕L1。如果按著這個鈕不放再使用十字鈕輸入方向的話就可以朝360度的方向任意地移動，可以利用這個方法在對手的週圍任意地游走，並且能夠以不規則的閃避動作衝到對手的跟前。在這種行動模式之下當然也是可以發動攻擊的，因此可以在對手沒有防備的情況下突然斬向對手，或是閃開對手所投出來的輔助武器的攻擊。使用這個系統在能夠預測出對手的下一步動作時更可以快速地作出反制攻擊。





◀御門正斬向逃走中的風門，這個攻擊後來準確命中。

攝影鏡頭總是保持1P在左邊而2P在右邊

在這裡面角色們可以在由多邊形所構成的場地裡面自由地運動，不過若是因此而造成玩者在解讀畫面時的不便那麼這可也就算不上優點了。為了防止這個情況在這遊戲之中的一個大原則是「1P在左邊2P在右邊」並根據此一原則來不時變換鏡頭的視點。在以下的畫面中是角色衝刺過對方身邊的時候，由這裡就可以看出在這之間鏡頭的轉變，因此玩者們可以不用擔心自己的位置問題而全心的投入在戰鬥中。











▲當角色想要躲到障礙物後的時候，前方的牆壁就會變成半透明。

沒有辦法取勝的話，可以直接向對手投降

由於在這的遊戲之中並沒有體力計和時間限制的存在，因此不論角色受到了什麼傷害只要是還活著就能夠繼續戰鬥。不過有時候有人可能不願意在負了重傷的情況下仍將戰鬥繼續下去，因此在這個時候可以向對手投降並由對手扮演「超渡」的角色是這個冠有武士道之名遊戲的特色。



















攻殼機動隊 GHOST in the SHELL

攻殼機動隊

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.夏預定	SCE	未定	未定

STG

藉由獨自的動作方式對於遊戲性有了嶄新的提示

原本“攻殼機動隊”是部漫畫，在成為電玩軟體之後，其中令人矚目之一的就是此遊戲部分內容是由製作「能源戰士」系列作品而在3D空間表現頗受好評的那克賽特公司來擔綱的。另外，最值得一提的，就是有如「飛簷走壁」般的那種黏在牆壁上的動作要素而所衍生的獨特遊戲性。

在能源戰士中，以多段跳躍令人實感到3D的那克賽特公司，到底在本次的「攻殼機動隊」中以其爬牆上的體感主張，能達到什麼地步呢？實在是令人拭目以待。

玩家所操縱的「淵駒」可以藉由攀爬壁面以登上建築物或藉以跳躍方式亦可。而可以利用的操控法有如「攀爬牆壁跳向遠處」、「窒內不通，也無法跳躍之時，只好攀爬牆壁前進」「落下途中，數度攀住牆壁，藉由樓梯下去」等等。如排氣管等等較特別的立體迷宮類型關卡也會陸續登場。此時，大概就不會在意哪個是地板而哪個又是牆壁了吧。



開場動畫的一幕　不愧是一流製作，超華麗！











幻想大陸戰記

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	伊斯利	未定	￥5800

RPG

融合了戰略ＳＬＧ與幻想ＲＰＧ魅力的作品！

在戰略地圖上活躍的聖號騎士與怪物們是遊戲進行的基本角色，彼此巡繞著各自的支配據點並和敵人作戰。他們可隨著戰鬥經驗的累積而轉職晉級。種類不僅豐富，隨著等級之不同，特徵也會大大的不同。總之，在養成自己的部隊時，要好好掌握住自軍的特色，這對遊戲的進行可有相當大的影響喔。

僧侶



活用回復魔法，是女性回復系職業的基本型。她們以治癒受傷的兵士，可給予我方安心感與提振士氣。

戰士



擁有高戰鬥力，是男性戰士系的基本型，成為上級職業的話，不僅會恢復魔法，也有一擊必殺的技巧。

女戰士

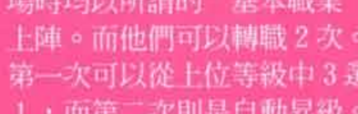


輕巧，且使用弓箭擅長遠程攻擊的女性戰士基本職業，可以活躍於支援位於前線的友軍。

法師



男性魔法師的基本型。雖然不擅於近身攻擊，但魔法之殺傷力卻是遠超過戰士系。



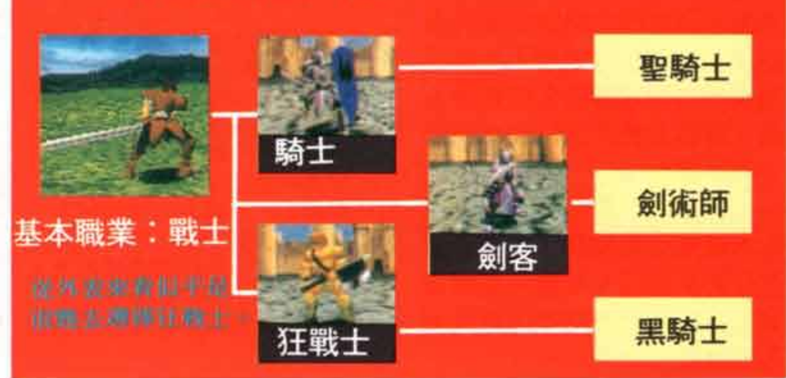
轉職之法則

聖號之騎士或怪物，登場時均以所謂的“基本職業”上陣。而他們可以轉職2次。第一次可以從上位等級中3選1，而第二次則是自動昇級。



一切均是從戰鬥中累積經驗開始的

轉職流程一例



るろうに劍心～明治劍客浪漫譚～十勇士陰謀編

神劍闖江湖

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	SCE	未定	未定

RPG

RPG「神劍闖江湖2」序盤戰內容部分公開

由大受歡迎的漫畫「神劍闖江湖」改編的3D格鬥遊戲發售後，再次推出了「十勇士陰謀編」。此次的類型改採為RPG，而主角由"聖"或者是"輝"當中任選一人擔任，並不是"劍心"。由於隨性別的不同，可想像到登場人物的行動亦會有所變化才是。

本作與一般RPG不同，無論敵我雙方是團體與否，一律採一對一進行。可說是與柔道、劍道所採用的團體戰幾乎是一樣的進行方式。戰鬥系統方面共準備了「淘汰戰」和全體登場人物對決的「總決戰」二種類。「知彼知己」正是獲勝的不二法門。



指令會在每次實行行動命令時出現。共有上段攻擊、突刺、下段攻擊、必殺技、道具、脫逃等6種類。



通常攻擊僅限於各角色所使用之武器，可從，上段攻擊、突刺、下段攻擊三種指令中選擇。



會話場面，除了主角以外的角色，其訊息上方均有表情顯示。而因狀況之不同，有各種不同的表情變化。

地獄先生ぬ～べ～

靈異教師～神眉

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	數位傳播	未定	¥5800

ETC

和神眉、鄉子們好好相處吧

在漫畫或電視卡通中為人熟知的「靈異教師～神眉」以數位式溝通型遊戲的新類型登場。而所謂的數位式溝通型遊戲就是彷彿融入登場人物們的生活中，互相溝通會話的遊戲。

玩家所操控的主角以轉學生的身分轉入神眉的班級中來進行此遊戲。而與同學間的會話溝通也就是攻略此遊戲的重要課題。與神眉或鄉子們對話插入的時機或者是表情變化方面。對於遊戲的進行會有相當大的影響喔。

和那些登場角色們偶爾用用本意來回答他們，或者是裝腔作勢來進行，這都可以體會到不同樂趣吧。當然這也是因人而異的…。

不僅是會話，就連表情也可選擇



從表情集中選出適當的表情，再配合台詞選項…，即使台詞選項相同，不同的表情，對方的反應也會不一樣。

會話時是由複數以上的選項中選出，在適當的時機插入同學間的對話中，再配合表情的變化，而隨著選擇表情之相異同學間的好感度及故事進行都會有所影響。

選"やめよう"的狀況

選いってみよう！狀況



選項和表情表現同時選擇然後……



不愧是美樹的厲嘴攻擊，被她看扁了～



果然阿廣回答得痛快!!那麼放學後就跟著阿廣往後山出發吧!!



トきめきメモリアル ドラマシリーズVOL.1 虹色の青春

虹色青春

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.夏預定	科拿米	未定	未定

AVG

故事內容將會變成如何呢？

這個遊戲以『純愛手札』裡出場的女孩其中之一作為女主角，像戲劇一般展開的AVG遊戲。能夠充分享受到在『純愛手札』遊戲中細說不盡的約會部份。標題加了『Vol.1』，以後將會有以其他女孩為主體的戲劇系列一一呈現的預定。愛好者可千萬不要錯過喔。雖然這次介紹的畫面全部都是ＳＳ的東西，不過可以期待成品將不會比這遜色喔。



虹野沙希

這部『虹色的青春』的女主角，擔任足球部管理者的高中二年級生。喜歡努力與骨氣之類的話，理想的男性為運動家型。看到正在努力的人，會不由自主的過去加油打氣的個性。興趣是料理之類擁有家庭派的一面。

▼遊戲中選擇的方式和「純愛手札」的約會一樣，是三選一的方式。





ときめきメモリアルSelection藤崎詩織

藤崎詩織全集

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3.20	科拿米	未定	￥2800

ETC

『好像真有這個人似的』的角色和『感覺是真的』的角色其實並不相同。開拓出戀愛模擬新形態類別的名作『純愛手札』中的女主角－藤崎詩織。一方面具有現實中幾乎不可能存在的全能型全方位美少女特色，另一方面卻又因為遊戲才能表現的互動性和接連推出的CD劇場具有不可思議的實在感而大受歡迎，甚至還推出了自己的單曲CD而成為遊戲世代的真正偶像級人物。為了配合這樣的形象在PS上推出了這個有不同感覺的新作。

這個藤崎詩織精選集，就像是已經完全跳出單純的遊戲框框的女主角一樣，已經不能完全以單純遊戲的眼光看待，而是一款相當特殊的作品。



◀連個人歌曲專輯都有了，不愧是偶像級的角色。

▶不用辛苦的玩遊戲，就能看到很多營養的畫面，但是也就僅只於此，別忘了這可是「純愛」系列。



PRIVATE DATE

『純愛手札』遊戲中約會事件的擴張・強化版。春天是中央公園，夏天為購物街與海水浴場，秋天在圖書館，然後冬天到她的家裡，有四個劇本能品嚐與藤崎詩織的約會







ゼビウス3D／G+

立體鐵板陣

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	拿姆科	記憶卡	￥5800

STG

歷史名作改頭換面再出擊

前一陣子才在大型電動上出現的「立體鐵板陣」。再加上原作版的「鐵板陣」、「超級鐵板陣」、加強版「鐵板陣」，即將在ＰＳ上登場。

「立體鐵板陣」是拿姆科公司使用ＰＳ共通基板「System 11」製作的第一個射擊遊戲，一大特徵是「迪歐斯」、「蓋馬克」、「多克托」的三個強化道具。另外，本次收錄的鐵板陣，解像度要比「拿姆科大合集Vol.2」時要高，還有，本次首次移殖的，是「超級鐵板陣」及「加強版鐵板陣」。超級鐵板陣出廠的數目並不多，也許不少玩家是首次玩到呢。



登場時因爲新奇的創意不少



「立體鐵板陣」所收錄的作品

「鐵板陣（原作版）」
1983年，搭載不少畫期性系列登場，極受好評的不朽名作。

「超級鐵板陣」
比原創版難度提高，幻影的出現引發不少話題。

「鐵板陣（加強版）」
白機的強化及敵人的追加構成的原創強化版。

「立體鐵板陣」
由拿姆科自豪的基板System 11做成，導入了３Ｄ概念的最新作。



第2區的中盤，受到衛星攻擊系統「塞斯」攻擊的鏡頭，一不留神就被轟個正著。





RUNABOUT

迷宮賽車

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	亞諾曼	未定	￥5800

RCG

紅白主機上聲名遠播，曾擔任「勇者鬥惡龍３代」及「４代」的主程式設計，之後獨立創設「Climax」公司，在Mega Drive上推出「秘境魔寶」，在Saturn上推出「異域歷險」的內藤寬先生，這次似乎有意換口味，在Play Station上推出的處女作「迷宮賽車」，令人有些意外。不過據說內藤本人非常愛車，只要有空便開著自己愛車NSX-R到賽車場飆個幾圈。這次的作品所謂充分反映他本身的興趣。

登場的車種如下圖，除了跑車外更有巴士和卡車，非常多彩多姿。基於在公路上比賽的關係，有這種車也很有意思。除此之外，更徹底研究車子的一舉一動。基於力學理論，用龐大計算公式構成的東西，要將其放到遊戲內，據稱花了不少的心思呢。





撞壞一樣東西，便會顯示損害金額，當然不能做得太過份，但是看看究竟能破壞多少，這也是享受遊戲的樂趣之一吧。

















アランドラ

奇夢少年

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	SCE	未定	未定

RPG

在夢中奮力作戰的少年即將面對的是…！？

操作本遊戲的主角亞蘭多拉，在幻想世界中冒險!!本款遊戲是PS第一款正統動作RPG。平面地圖寬廣達於七千個畫面之多。

還有，敵角色及小嘍囉均搭載人工智慧（AI）。對於玩家的動作均有所考慮、執行攻守的任務。也正因如此，要花的腦筋恐怕高於指令方式的RPG吧。

再則，戰鬥時又可使用劍、鎚子、弓、手杖等等武器來攻擊敵人。不過隨玩家的攻擊變化，敵人的動作，攻擊方式也會變更，這點請多留意。

說到特徵，莫過於主角的動作了。跑、丟東西、游泳，在地上爬著前進等等超過1400種以上的動畫效果。總之活生生的動作正是可體會本遊戲樂趣之處。

打倒巨大的敵人!!

在冒險的途中，有如此龐然巨物在等著你!!在躲避的同時，也想想應付牠的對策吧。





壯大的故事亦是本作品的魅力之一。一邊選擇在故事中出現的問答選項，一邊好好的玩味此遊戲吧。

不由得沈浸於壯大的故事中。



砍殺敵人!!連長在那附近的草也可以砍…。



當然，快跑也是可以的。力量過剩的話可是會撞樹碰牆的喔

拿!!

竟然也可拿木箱或木桶來丟敵人，都來試試看吧。



口口聲聲唸著人類將會滅亡，

拉亞他是敵？還是友？

所謂的“魔朵羅迷一族”是…？故事與主角簡介

過著十分平凡生活的少年亞蘭特拉。在某天他忽然開始做相同的夢。而且一日比一日更加的清楚…。最後他發現曾在夢境中出現的依諾亞村存在的事實，他決定要出發前往那村莊一探究竟…。

在旅途間發生的各種事件中，他發覺他擁有自由進出他人夢境的能力。並且得知擁有此能力的人被稱做“耶爾那”（魔朵羅迷一族）。當他的力量覺醒的同時，他的命運也大大的改變了…。擁有特殊能力的少年亞蘭特拉的冒險要開始囉!!



被夢中的老人所喚的主角亞蘭特拉，決定往依諾亞村出發。



亞蘭特拉

トバル2

行星格鬥2

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	史克威爾	類比把手	未定

格鬥 ACT

第99屆“行星格鬥大會”

此次的舞台亦是由烏坦皇帝所主持的行星格鬥大會。而前屆的優勝者竟然不是主角的邱吉卻是克林・卡滋。每當獲勝時說著「下次輸的人就是我了」的同時，卻依然輕易地奪得了優勝。可惜的是其仍舊是打不過皇帝烏坦…。總之，二代就是為打倒皇帝而展開的一連串激鬥。

本作不僅在動作上更加地順暢外，在多邊形處理的角色上更採用了光滑效果，使得角色們的動作更加帥氣。另外，再應玩家的要求，又追加各個角色的結局動畫；所以這次可說是來勢洶洶喔。

先前在ＰＳ軟體展中，頗受注目的類比式手把，本遊戲將完全對應。利用此手把的話，原本在基本操作中的快速移動（同方向推動兩次），類比式只需用力入力即可，換言之，高速移動或高速移動攻擊僅需一個按鍵即可完成。

不過，在特殊技巧指令的輸入方面，可能會成為問題。簡單說，要使用類比式的指令輸入是件不容易的事情…。如果能解決這個問題的話，想必角色能更加活躍才是。

其中，最引人注目的是，此次做為主角移動舞台的不只是迷宮，尚有地上的舞台，有坡道、丘陵。就連自己的家都有，幾乎可說是ＲＰＧ的翻版了。不光是對戰模式而已，在本系列軟體中的另一個值得玩味之處，也就是加入了隨處充滿格鬥ＲＰＧ要素的冒險模式。而在二代中，又大幅的進化，這可真是一件可喜可賀的事。

例如，迷宮部分的視線變得更狹窄牆壁、地板也採用了貼圖處理。另外，也追加了一般地圖畫面。

不僅新角色，前作的角色均追加了一些“奧義”的新技巧。由於這些新技巧有許多皆是屬於接近非人類的幻想招式，想必實際玩起來會相當精采吧。



迷宮的牆面也採用了貼圖!!





要繞到敵人的背後攻擊也不是一件困難的事。



效果之變更

新採用了如此像星星飛散開般的效果處理，在識別是否有擊中對方（或防禦成功）是相當便利的。



透過三次元的立體空間處理，讓人感覺有高低的差別。



這就是自己的家，似乎也可以取得冒險的提示喔。當然，你不會放過這兒吧？





PAL－神犬傳說－

神犬傳說

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.4月預定	東北新社	記憶卡	￥6800

RPG

為了尋找失蹤的飼主，神犬帕魯的旅程就此展開

在世紀末盛傳著人類滅亡的流言的大環境下，一個少女被謎一般的組織給帶走了。雖說這位少女可能正是解開人類滅亡之謎的關鍵，但對小狗帕魯來說她卻只是將自己撿來的飼主。這時候的帕魯為了救出飼主薰而展開了牠的旅程…。這個遊戲是由電影導演雨宮慶太所負責督導的長編ＲＰＧ，在設定中除了以小狗當作主角的獨特設定之外，還有氣氛掌握得相當不錯的遊戲發展。此外在操作方面也是精心加以設計過，只需要使用一隻手就可以操作了，對沒接觸過角色扮演遊戲的人可說是相當親切的設計。

◀因為操作系統經過相當的簡化，玩的時候可以不用費心在這上面。

由小狗變成勇者

神感受到了帕魯的願望而賜給牠能力展開了旅程，但是野生的能力也是因此而失去。



▲被一起養著的貓帕雷也隨著帕魯一起展開了旅程。不過能成為勇者的只有其中之一…。

◀在神那邊的修行是以小遊戲的形式出現的，這時若是失敗了可以儘量重來，在此之後帕魯將會重生。

和伙伴們一起向對方的組織挑戰

在得到了三個伙伴之後，帕魯在旅程上用神所賜與的「術」和敵人作戰。這些術有它們各自的屬性，使用適當屬性的術的話可以收到比一般為大的效果。這些屬性可以在神社的犬神石像處加以變更。



▶伙伴之一雪人，雖然不長於作戰可是可以用料理使帕魯他們恢復。



ライアット．スターズ

森林抗暴軍

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.4.25	黑庫特	記憶卡	￥6800

RPG

描寫弱小部隊的成長以及活躍的正統Ｓ・ＲＰＧ

這是描寫在充滿了龍等等傳說中的生物的世界之中，主角在戰亂裡面成長的 S.RPG，在裡面是使用即時的戰鬥系統來刻畫主角的行動以及戰鬥時候的情景。此外也加入了集團制的戰鬥系統和高自由度的養成系統等要素，以及經過整合簡化之後的系統操作以及畫面顯示等等重點，是個適合於剛接觸此類遊戲的人玩的遊戲。

這裡的育成系統的特色是在戰後可以自由地分配所獲得的經驗點，讓自己所重視的角色成長。每個角色都設定了有多項的能力值，因此可以允許將角色培育成自己心目中理想的類型，也就是因為這樣子親自培養的關係，對自己角色的認同度自然會比系統使其強迫成長的高。

在高自由度的育成系統之下 對部隊也容易培養出感情

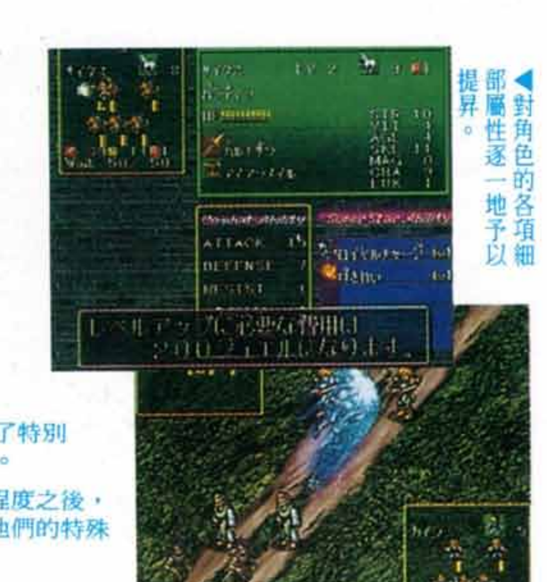
STORY

時間是在中世紀，迪魯王國侵略的影子逐漸逼進了充滿了綠意的國家卡萊。在這個時機之下，主角之前在邊境的功績被王國所認可，晉昇成宮廷軍「第九軍」的指揮官。在這個背景，他所率領的第九軍還只不過是個弱小軍團…。



▲在十七歲時就獲得了特別晉昇的主角，可是…。

▶在昇級到了一定的程度之後，[illegible]的人就可以用他們的特殊攻擊。



◀對角色的各項細部屬性逐一地予以提昇。

タクティクスオウガ

皇家騎士團２

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	亞德迪克	記憶卡	￥5800

RPG

有名的「皇家騎士團２」也要移植到PS上了。

曾經在超任上大出鋒頭的名作「皇家騎士團２」繼一代之後也要移植到PS上了。二代的內容在遊戲系統上可說與一代是大大不同，共通的幾乎只有故事的世界觀部份而已。在全篇故事的皇家騎士團史詩全８章之中，約是在第７章的本篇中，特別著力於主角們悲歡離合的人性一面，使得故事的劇情相當動人。特別是在序幕就有接二連三沈重的事件接連打擊而來，引出全篇故事沈重的氣氛真是再適合也不過。

移植上應該不會和超任版有太大的不同，而是以忠於原作的方式進行為原則，是否會像一代的移植一樣加入新的劇情值得觀察。



▲「皇家騎士團２」的一大特徵就是把高低地形差別的概念引進戰鬥地圖之中，使戰鬥模擬更加真實。


作戰的第一要務首重就是訓練，另外適切的掌握作戰的訣竅也是克敵致勝的關鍵。


角色能移動的範圍會以不同的顏色顯示，可以先仔細考慮清楚再決定如何行動。



サムライスピリッツ劍客指南パック

武士魂大合集

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	SNK	記憶卡	￥5800

格鬥ACT

「武士魂」和「真武士魂」變成一套划算上場了。

以前曾在NEOGEO引起轟動的名作「武士魂」和「真武士魂霸王丸地獄變」這次要組成一套發售了。（第三作的「斬紅郎無雙劍」已經在SS上發售過了）

在這個綜合版中，並不只是單純把兩個大作放在一起而已，還加上了可以練習連續技的訓練模式和可以連續打到生命值用完為止的混戰模式等等。另外為了喜歡玩格鬥遊戲卻又不會使用複雜的必殺技的玩家加入了用Ｌ、Ｒ鈕就可以輕鬆發出必殺技的便利機能。除了這些的功能外，在對戰模式中也加入了可以使用黑衣蒙面人及頭目角色的對戰。武士魂系列的格鬥迷絕對不可錯過。



▲在訓練模式中，還可以看到各個角色的對空技或連續技，對初學者相當有用。


▲在NEOGEO剛登場時雖然貴到一片要三萬元日幣，仍然出現供不應求的現象。


▲因為其獨特的世界觀和洗練的遊戲系統，至今武士魂系列的獨特魅力仍是無人可以取代。

パロウォーズ

瘋狂大作戰

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	科拿米	記憶卡	￥5800

SLG

看起來是夠爆笑，骨子裡卻是正統的戰略遊戲？

傳統上指揮現代兵器為基礎的各種兵器，重覆著戰鬥的戰略遊戲，玩家要向人或電腦操縱的敵國挑戰，征服一個個地圖。此時，指揮官的升級，都市及機場等據點的占領，兵器的屬性及因地型不同而應變攻防的戰略也必須考慮再三。

這款遊戲排除了複雜的要素，初學者也可輕易進入情況。現代兵器也弄得詼諧化，角色更是特別用瘋狂大射擊的各角色以統一全國為目標，展開激烈的戰鬥。還有，遊戲模式可分一人享受的「故事模式」以及能夠對打的「地圖作戰模式」兩種，供玩家選擇。

為各位玩家熟悉的 8 位頭頭

由「瘋狂大射擊」而來的大家熟悉的角色，分為 8 個國家展開壯烈的戰鬥。

就連老戰友企鵝太郎和犬犬，有時也會互助，有時更會背叛，只為求勝利歸於己方而已。



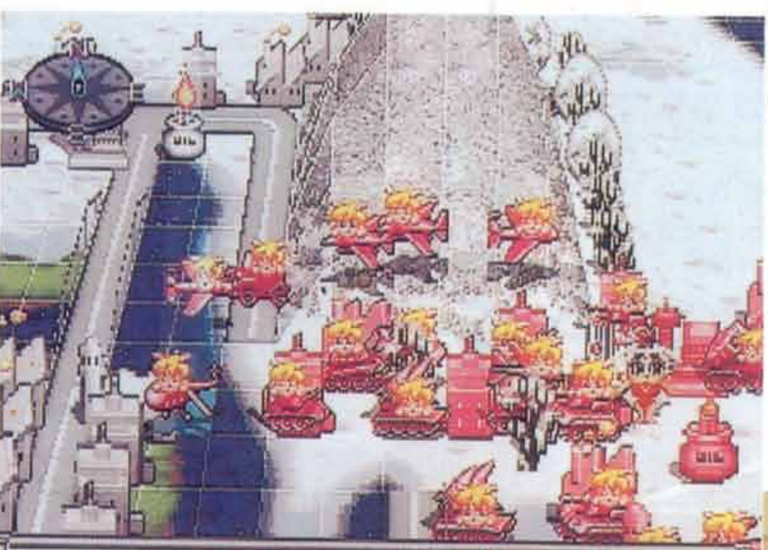








拿企鵝太郎王國的情形來看，事件的起源是因到摩艾國觀光兼作生意而來的約翰・貓次郎不當發言生而起……。





在瘋狂大射擊中登場的角色分為 7 國，再加上原創角色 1 國共 8 個國家展開戰鬥。戰鬥畫面也加上柯拿米拿手的實況轉播，臨場感超一流！



各國都有頭目機械人，打倒它也可勝利。



指揮官的指揮等級上昇後，可指揮的兵器也變多了。



地圖全十種類，各以一話完結，可以輕鬆的享受遊戲。



戰鬥國家－改－IMPROVED

戰鬥國家改造版

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.春預定	SCE	未定	未定

SLG

從初學者到狂熱迷，人人肯定的新型戰略遊戲。

對初學玩家的輔助機能十分充實是本系列的特徵，特別是本次登場的兵器全準備了詳細解說，從各個單位的類別到用途、解說，都寫得簡單明瞭，連初學者都看得懂。希望大家明白，這並非單為戰略遊戲迷製作的「狂熱迷取向」遊戲而已。

本遊戲中登場的記載所有兵器情報的「現代兵器圖鑑」。在這裡可以看見各兵器的真實照片。

從飛翔天空的戰鬥機到塗上迷彩，和周圍風景合一的戰車，我們可以看到實際的迫力。

右邊的二架是日本的F—2支援戰機及E—2鷹眼預警機。（我國也有）







製作屬於自己的軍隊的編集機能

從尚未完成試飛的新銳機到即將退役的舊兵器，誇稱十分充實的各國生產線。

直接使用這些生產線也是不錯，但即然要玩，就乾脆自已選兵器，做出自己的生產線。這次，生產線的編輯機能將登場，用了它，就可隨意作出玩家專有的生產線。





◀編輯好的生產線可以在任何地圖上使用。

◀自己編輯的部隊，最多可保存8個。要完全操控全局重興趣也不錯。嚴選下的兵器。



我國空軍目前最新的二代戰機，也出現在遊戲之中。比起對岸的「殲」字號戰機性能好上太多了，編輯部絕對愛國推薦這架國人自製的強力武器。



浪速の商人

浪速商人

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	SME	記憶卡	¥5800

ETC

用力的賺進大把鈔票，把通天閣買下來！

日本大阪式（熱血？）射擊遊戲「通天閣」發售後一年，大阪系列的續作亦要推出了。

遊戲基本的流程是在遊戲開始前選擇玩家角色，之後買賣物件，經過一年，到3月全年結算。重覆這個流程到玩家設定的年數為止，最後手中最多錢的便是贏家。

遊戲模式則有拼命賺錢，把大阪名物通天閣買到手的「通天閣模式」及一定期間比賽能賺進多少總資產的通常模式。在這遊戲中為求努力賺錢，擠掉對手，所以攻擊、防禦卡片必須好好利用。

使用多樣化技巧，擠掉對手，把通天閣買到手吧！



如果在颱風襲擊地區持有物件，會遭到損害。



停在格子上的人就用力地收錢吧！



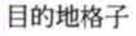
巧妙使用卡用來阻礙對手。



自己也會休息一回，要注意。

格子的種類也要牢記！

格子共有14種，走到那裡便能做買賣賺進鈔票。本次介紹遊戲核心的3種格子。



目的地格子

散在各地，共12個地方。抵達後除可拿到獎金外，若有商品則會高價買取。



商品格子

可購買工業、商業和農業3種類。最高可以擁有8個，不過決算時會被抽稅。



物件格子

購買物件後決算時可增加收入。經營手法選擇經過時，經過那格的對手也會給你錢喲。



エースコンバット２

空戰奇兵２

發售日	廠商	對應週邊	價格
未定	拿姆科	旋轉手把	未定

STG

美麗的畫面，噴射機特有的速度感，還有在天空敖翔的爽快感都加以實現，加上具備容易上手的遊戲性而頗受好評的「空戰奇兵」。續作在不改基本設計及質方面提升下登場。有雲層、天氣、白天、黃昏及夜晚，畫面更為細密多彩。隨任務不同更可體驗衝破雲海的飛行。

另外，玩家可操縱的飛機種類也增加，再加上每種機型搭載的飛彈性能及動作細部化，更可應作戰或喜好來飛行。

任務的數目在30個以上，除了前作的對空、對地、溪谷地形場面之外，更加上鎖定敵方以降落傘空投的補給物質貨櫃，突破一定時間內開關的開門來擊墜其中敵人的時間限制攻擊，以及起飛降落等等，更加多元化。

如此衆多的任務，會因遊戲中衆多條件而分岐，可以體驗實戰中的真實戰略性。

前作中可以使用16種各式各樣的機體是其魅力所在，而在２代之中也可使用這16架飛機，另外更追加數架登場。這次得到的照片裡新舊飛機夾陣，更可確認有配備可變翼的機種。各機體的性能，動作都比前作細部化，連搭載的飛彈等都有不同。





破壞海上油田設施的任務。內部可見大型施設。



飛彈擊中敵人的瞬間，敵機噴煙向下墜落，爆炸也很真實。



拉高高度，通過雲海，飛在雲海上。在這種高度下也會發生戰鬥。



黑夜中浮現出來的敵軍前線基地。仔細一看連地形都刻劃出來了。



▶SU－25和MIG－21首次登場。與前作各機種塗上同一顏色不同，各有其個性表現。另外也有軍事迷喜愛的跨越時代機體即將登場。



▼突破雲層後，可以看到堪稱美妙的太陽在照耀。



你能完全破關嗎？令30種以上的舞台縱橫分岐

能夠無限次挑戰！？

前作中，可以有限度地隨玩家喜好選擇挑戰的舞台。隨前進路徑不同，也會有和過關無關的東西出現。但本次則視任務條件的完成與否，在下個任務在選擇上也會有變化。例如說我軍基地遭到破壞，自機無法著陸吧。也就是說，玩家行動的成功與否，左右之後的流程。搞不好會有特定舞台才可獲得的機體呢。

任務的情景也令人期待。先在高高度巡航，到攻擊目標附近下降，對目標奇襲。前作中不起眼的轟炸機本次也可以活躍了嗎？



阻止偵察衛星發射

◀阻止敵「貼」在地上部隊及海上艦隊的衛星發射。或許也有攻擊衛星本體的任務在呢。



擊落早期預警機

▶為掩護我方地上攻擊機，也會有對敵方防空網攻擊以打開通路的任務吧。附帶一提，這照片是別的任務的。



俯衝轟炸



ヨッシーアイランド６４

耀西大冒險６４

發售日	廠商	對應週邊	價格
未定	任天堂	未定	未定

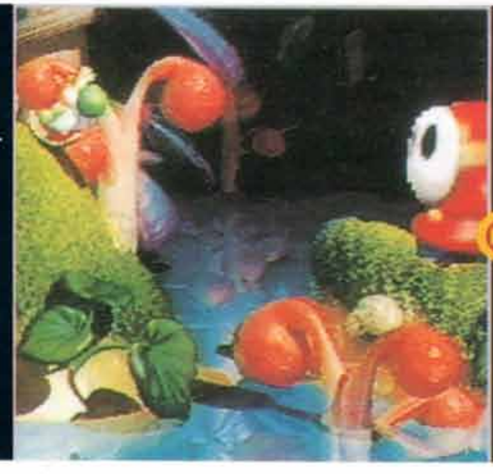
ACT

最新的映像情報

耀西大冒險６４

要注意「耀西大冒險６４」的背景圖樣

在重視畫面的寫實和３Ｄ化的業界中，仍然對２Ｄ有其執著的耀西大冒險。在前作得到肯定的手繪風格在 N64的環境下發揮得更佳了，尤其是在捲動時的光線及位置差，幾乎可以達到和３Ｄ相同的效果。





在展覽場上面可以發現到耀西大冒險受到了相當多的注意，並且一般對它的期待度也是相當地高。因為「超級瑪莉歐」已經是使用3D視點製作了，因此現在用本款遊戲2D視點製作的也只剩下了耀西大冒險。在其他遊戲都陸續朝向3D化的時候，它的目標是不是成為最強的2D遊戲呢…？

在「６４」中以往的金幣和花也都還是存在著。由此點看來，基本的規則應該是和超任版不會有太大的變化。另外再仔細觀察過畫面之後，發現耀西背上的小孩不見了，在前作之中本來是要將小孩送還給親人的，在這次的故事中是不是要延續上次的事件呢？

STORY

系統規則沒有改變，那麼故事呢？

故事

▶用投蛋來取得花！遊戲的基本規則似乎是沒有什麼變化。

▼在前作中出場的敵人和陷阱這次也都強化過了。



也有蜜蜂



也有花兒

ACTION

投蛋的場面也還存在

動作

▲在翹翹板上面進行的戰鬥是讓人很心驚膽跳的。

▶和半透明看起來像是神燈精靈的對方頭目對抗之中。這個表現只有N64才能做到吧。



遊戲中還有一個很重要的特點就是投蛋的動作，這個動作在這次的版本中仍然是保留著。在其中可以看到取得寶物或是打倒敵人角色等等的活躍表現，另外還可以看到和以往一樣打著羽毛拍的動作。令外會讓人注意的一點就是使用3D搖桿之後所可能可以做出的新動作，這就要期待後續情報的確認了。



超時空要塞マクロス~Another Dimension

超時空要塞

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.夏預定	多米	未定	未定

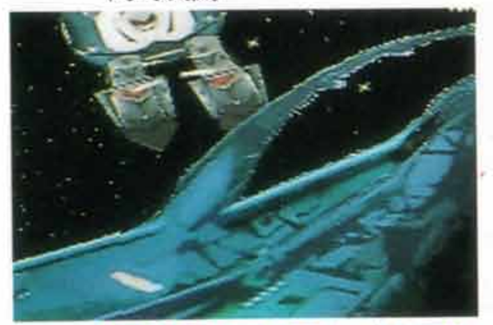
SLG

遊戲所用的是全新的故事

在原作出現的主要角色這次也以次要角色的形式登場。在新的超時空要塞的故事中，玩者要駕駛著瓦爾齊利機完成各式各樣的任務，並且機體也會因此逐漸地強化。

戰況是隨時都在變化之中

在玩者們所未到的地方友軍也會和敵人展開戰鬥，因此每次在進入遊戲時都可能有不同的展開。



▲這是從左方往下調整一些的視點。



使用多邊形所繪製出來的敵軍在宇宙中向著瓦爾齊利攻擊過來。



在主角和其他的角色之間會有親密度的存在並且加以數值化。這個親密度會根據任務的結果或是行動等而產生變化，因此也有可能出現在友軍中的敵對者或是幫助完成任務等等的事件發生，並使遊戲的進行產生變化。裡面所特別要注意的是恢復主角和先前的戀人法拉的關係也是遊戲的重要目的之一。



スーパーロボットスピリッツ

機器人鬥魂

發售日	廠商	對應週邊	價格
未定	帕布雷斯特	未定	未定



Shinning Gundam

駕駛員：多蒙・卡修

在「機動武鬥傳G鋼彈」中登場，裝備有可以讓機體重現駕駛員的動作的「機動傳導系統」，使用的必殺技「爆熱指」威力極為強大，還可以使用高負荷模式來將情勢一舉逆轉。



達拜因

駕駛員：修・薩馬

在「聖戰士達拜因」中登場。最大的特性是高速而敏捷，善於空中戰的一擊離脫戰法。在動畫中還有出現過因光流的暴走而產生的機體巨大化現象。



斷空牙

駕駛員：忍、沙羅、亮、雅人等四名

在「超獸機神斷空牙」之中登場。雖然在機動力方面有所不足，但強力的武器以及裝甲彌補了這方面的缺失。武器中尤其以「斷空劍」和「斷空砲」兩者的威力最為驚人。



波羅帝斯V

駕駛員：剛健一

在「超電磁機器波羅特斯V」中登場。是使用五台機器合体的巨大機械人。機體上載有如「超電磁陀螺」、「波羅帝斯火箭」等等各式各樣的武器。



瓦卡奇利亞

駕駛員：吉羅・阿莫斯

在「戰鬥機械」中登場。操作者是無視於「任何犯罪的追補只能在三日內」的規則而執敖地追蹤著殺父仇人的吉羅。善長的攻擊方式是在抓住了對方機體後施展的投擲技。

スターウォーズ シャドウズ.オブ.ジ.エンパイア

星際大戰

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.3月預定	任天堂	體感震動包	未定

STG

帝國與反抗軍的戰爭永無止境



▲與帝國士兵的遭遇。這麼說遊戲的序盤，是在惑星霍斯戰鬥嗎？



◀外野騎士號的戰鬥。也能夠切換視點。附帶一提敵人是鈦式轟炸機。

歷久不衰的電影經典名作新登場

和以前比較起來，這個作品的舞台顯得明朗且多采多姿。主角的造型確定，與機械的速度感等等的完成度都相當高，真的完成的時候的確令人非常興奮。另外英文版全部有10個舞台，試點的切換也有4種模式。日文版的發售也令人期待。


▼地上戰以AT-ST為戰鬥對手！

◀在摩斯・艾茲力附近的跑道。

嚴謹的影片調查

星際大戰　帝國的幻影們

這個遊戲的背景設定，是介於「帝國大反擊」與「傑達伊的復仇」之間的故事。在影片之中，惑星霍斯、惑星塔托伊恩，還有在宇宙空間的戰鬥，都與小說一樣在同樣的舞台進行著。附帶一提，在宇宙戰鬥時出場的宇宙船名叫「外野騎士號」。為遊戲中主角D・連達的愛機，以高速自誇。

ゴールデンアイ007

００７黃金眼

發售日	廠商	對應週邊	價格
未定	任天堂	未定	未定

ACT

嚴謹的影片調查

007黃金眼

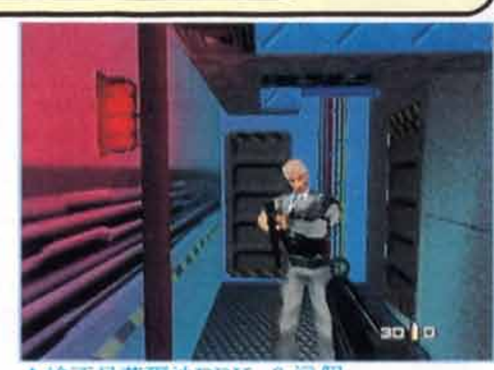
００７勇闖虎穴秘密武器總動員


◀出現在螢幕中的，是龐德的影子。

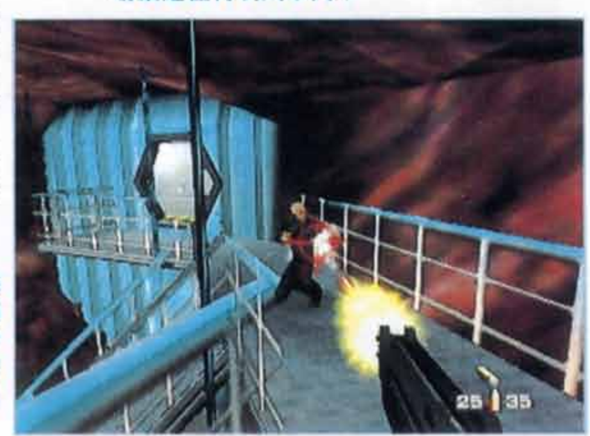
◀生硬的身體搭配真實感的臉孔…。

遊戲的開場影片有著電影開頭的風格（由槍口中看著龐德拿槍射擊的名場面）。有依照電影中的感覺來製作，所以愛好者大可放心。附帶一提P・ブロスナン為單手射擊，R・ムーア為兩手射擊。N64版會選擇哪一邊？另外，被擊中的敵人臉部很真實，這樣子或許連龐德女郎也會以真實的感覺出現也說不定。

似乎不太像是007，反而有點像是藍波。必須使用各式各樣的武器打倒敵人之後前進，只看得出像是一般所謂『毀滅戰士』型的遊戲，可惜到目前為止仍然看不出有其他特徵。與其解謎還不如發揮STG的技術比較好。



▲槍不是華爾沙PPK？這個場景是在特別列車內？



▶這是使用機槍的時候。因為武器有子彈的限制，浪費了可是要不得。

ソニックウイングス.アサルト

音速戰機

發售日	廠商	對應週邊	價格
97.5月預定	影視系統	未定	￥9800

STG



▶敵機是紅色的…不過也不要因此就誤把它當成是共產的某國。

◀如果沒有這種在倒飛狀態下還能夠追擊敵人的迫力的話那和湯姆克魯斯的距離還遠著呢！



▶在命中的時候就會聽到一聲「賓果」，玩過瑪莉歐賽車的人應該就會知道。







▶在「悍衛戰士」中已成為偶像的F－14。



◀自衛隊的下期主力機FSX。

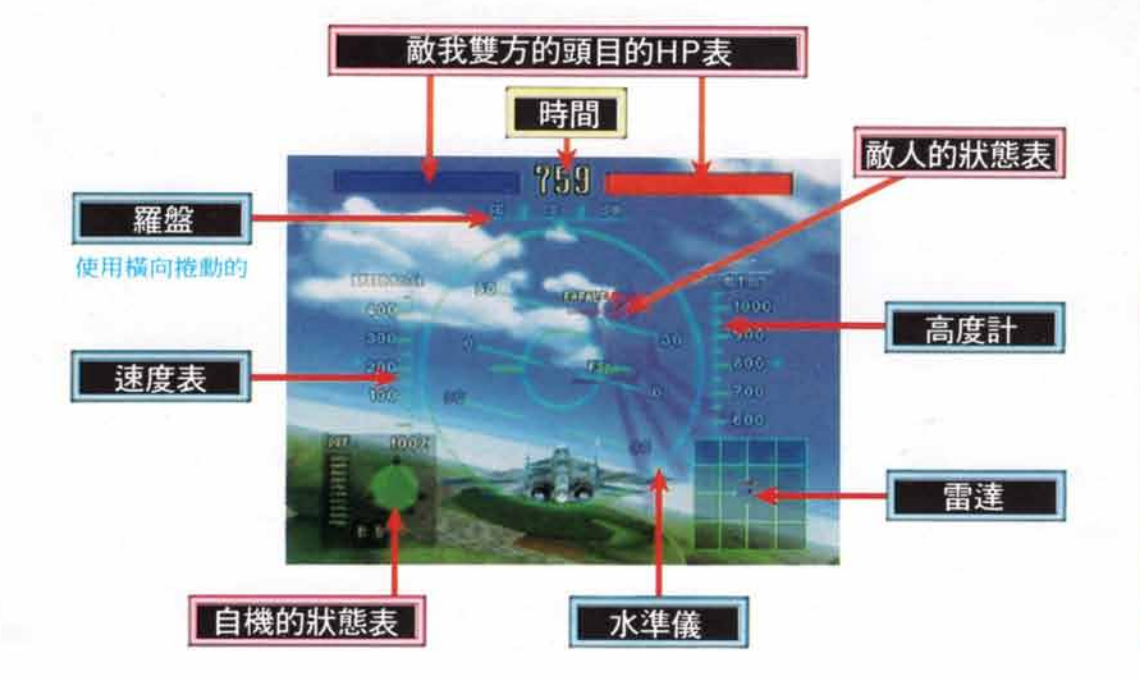
▶塗了迷彩的蘇聯戰機SU-35。

◀初次登場的空中疣豬、坦克殺手A－10。

在進入遊戲之前的必需知識

遊戲畫面的內容

在前作中以平面縱向射擊型態表現，這次是以全新3D射擊遊戲出現，在N64強中功能下，精彩畫面的表現令人期待？



義理和人情的

鐵鷹戰士

在這裡面一項很重要的東西就是遊戲中所採用的AI系統，也就是人工智慧。不論在畫面上有沒有出現，各機都是抱有自己的目標在行動的。例如說如果解救了在新宿上空作戰的友機的話，之後玩家在前往要和敵人的頭目作戰時他們就會過來幫忙掩護，是一個相當充滿了義理和人情的系統。



◀從自機的後方飛往前的飛彈。這是在後面護衛中的友機所射的。



▶賓果！這時候就得要感謝後方的僚機了。



專業ㄡ滿意！

不管是小地盤或是大跨頁，
電玩ＧＯＡＬ全部掏心掘肺！

任何版面・任何尺寸
任何要求・任何時候
任何配合・任何挑惕
任何問題・任何指教

電玩ＧＯＡＬ永遠以客爲尊，電玩ＧＯＡＬ除了提供業界朋友最爽最滿意的服務之外，更提供最佳最棒的廣告效果！



全年無休認真服務

不必拜託．不必紅包
不必排隊．不必客氣

GOAL！GOAL！

最愛”吃”消息

只要能和電玩消息沾上邊，不管本土還是國外，不論是業者或是讀者提供，更不管是白天還是晚上，只要不涉及毀謗、不涉及人身攻擊，不涉及造假虛報，只要消息正確無誤，電玩ＧＯＡＬ最愛”吃”消息，歡迎大家隨時把我們餵得飽飽





只要您需要我們的服務
別客氣歡迎拿起話筒撥

02-9307463服務專線
或利用
02-9307440傳真熱線

電玩ＧＯＡＬ編輯部



電玩GOAL網站籌劃啓事

平面的雜誌怎能滿足瞬間變化的電玩世界？又怎能滿足所謂溝通交流的誠意與理念？電玩ＧＯＡＬ野心很大．本事很大口氣更大，電玩ＧＯＡＬ的網站正全面施工構築中，但是這樣的好事怎能讓我們獨享獨霸，歡迎有任何好點子、好創意甚至好企劃前來臭屁，電玩ＧＯＡＬ網站工程師”老狐狸”隨時等候各位網友來訊。初期請發信至以下電子信箱

GAMEGOGO@WWW.HYPERSOURCE.COM.TW

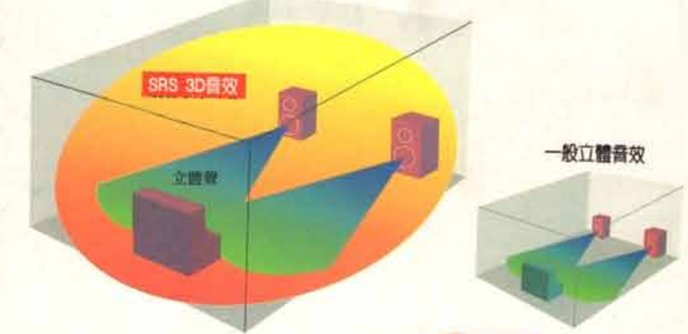


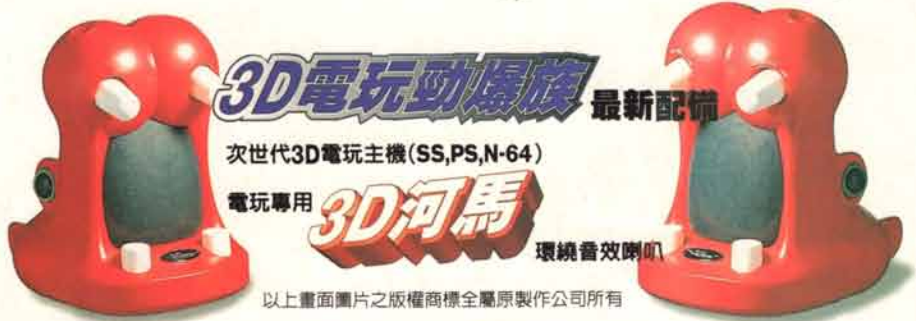


產品內容特性介紹:

3D河馬環繞音效喇叭系統，是一組立用2支喇叭營造出4支喇叭的效果，它的原理是針對人類雙耳的聽力慣性，經過利用SRS 這顆特殊IC處理音效之後，所產生出的交錯感。

而3D河馬環繞音效喇叭可依照個人的喜好，可隨意調整音量及環繞空間的大小，不論在任何場合均可搭配各種機器使用。(例如:卡拉OK,錄放影機，影碟機，VCD及各種家用遊樂器。)





電玩向前走 創刊號 1997 2.20 臭屁總動員絕對風靡！獨家企劃！特製2種類太空戰士7滑鼠任君挑選！缺一不可！ 定價 160

電玩找樂子　GOGO有一套！純正本土風味・絕不摻水加料・實在獨家精釀・點子創新・編輯用心・TOP.1

爆發電玩資訊徹底革命・全國唯一全方位實用電玩生活情報誌

YA! T.V.GAME FASHION!

GOAL GOAL 電玩

一書很用心・永遠都貼心

1997.2.20 創刊號

每月20日熱辣出場 定價NT:160元

絕對風光！ ●臭屁總動員

1998電玩大歪相完全預測

●蒐密總動員

絕對正點，獨家密籍

日本遊戲學校完全攻略介紹

●怪怪總動員

PS奇怪大問答

絕對實用！有問有答！

絕對好料！大現形！ ●騷包總動員

N64記憶卡使用說明 & 64DD系統大圖鑑

超受矚目新軟體特區

SS--空戰神兵・首都高賽車・房車大賽・太平洋風暴2・櫻花實石

PS--妖刀傳・太空戰士外傳・攻殼機動隊・虹色青春・空戰奇兵2

N-64--耀西大冒險・機器人鬥魂・音速戰機等44款………

●發售軟體精選

SS——14款

PS——16款

N64——1款

SFC——1款

NG——1款

影響週開的密碼？

PSFFVII最後金手指密碼200收錄